2005/07

Psychotoxic

Red Ninja

# GamePro

TÖBB MINT JÁTÉK

WWW.GAMEPRO.HU

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Csak 298 Ft

## Stolen

Újkori retró
C64 és GBA a PC-n!

## Támadnak az alienek!

Ufókeresők, szellemdetektorok tesztje

## DOOM 3½

Rettegés mindenkinek
Doom 3 (Xbox) és Resurrection of Evil (PC) megateszt

## Továbbá:

- Championship Manager 5
- Mashed Fully Loaded
- Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
- Restricted Area
- Gary Grisby's World At War

9 771786 539008 05007

GameStar AJÁNLÁSÁVAL

# EZT PÖRGESD!




# Keresd az újságárusoknál!

# GamePro tartalom

# Címlapsztori

## Doom 3 Extravaganza!

# A 7 témája

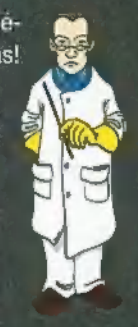
## C64 régen és ma/GBA emuláció

## Ez + Az


10 Levrov
13 24
14 Elder Scrolls IV: Oblivion

## Sporttársak!

Mire e sorokat olvassátok, végérvényesen és visszafordíthatatlanul beköszöntött a tavasz! Csivitelnek a kismadarak, gyerekek szaladgálnak a parkban, tücskök dörzsölik össze pikkelyszerű kitüremkedésekkel borított hátsó lábaikat – beindult a zsongás! Persze ennek vannak negatívumai is. Egyre nehezebb például kifogást találni, ha feleségünk, barátnőnk, kutyánk, macskánk, azt akarja, hogy vigyük el/le sétálni. Másrészt itt van a tavaszi fáradtság is. Ez a fránya kór néhány szerzőnknél abban csúcsosult, hogy tőszavakból építkező, egyszerű alany-állítmány kontextusok felvonultatásán túlmutatni nem képes mondatszerkesztéssel örvendeztetett meg bennünket egy-egy cikknél, melyek fogyasztható színvonalra történő feljavításáért hősies harcot vívtak ugyan szerkesztőink, ám nem minden esetben jártak sikerrel. A reménytelen írásokat természetesen „a világ még nem érett meg ezekre a gondolatokra" felkiáltással visszadobtuk, hisz a GameProba nem kerülhet be akármi.



Szigorú minőségi előírásaink nem csak a lap beltartalmára, hanem külalakjára is vonatkoznak. Ezért ültünk le tárgyalni az ominózus „lapkiesős" eset után nyomdánk képviselőivel; csúnyán és jelentőségteljesen néztünk, amíg Sanyi elmagyarázta nekik, miért is oly fontos számunkra olvasóink megelégedettsége, amely állapot ugye nem összeegyeztethető mindenféle „kihulló lapokkal". Minden jel arra mutatott, hogy a kollegák megértették Sanyi prezentációjának lényegét, ám az elmúlt héten néhányan újra jeleztétek, hogy „oldalkihullást" tapasztaltatok a GameProban! Kérünk benneteket, hogy ilyen esetekben ne legyetek restek visszaküldeni nekünk a szétHulló példányt, mi küldünk helyette vadiúj-tisztajót (mi ugyanis mindig olyanokat kapunk – gondolhatjátok). Ezekkel ugyanis el tudunk menni tárgyalni meginf.

## Játéktesztek


28 Lego Star Wars
29 Stolen
30 SWAT 4
32 Mashed: Fully Loaded
33 Iron Phoenix
33 Gary Grisby's World At War
34 Chaos League
34 Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
35 Psychotoxic
36 Restricted Area
37 Kao the Kangaroo 2
38 Emergency 3
38 Championship Manager 5
39 Myst IV
39 Red Ninja
40 Csítz

## Élet/Stílus


42 Hi-tech rovat
46 Mobil rovat
47 Micsoda világ!
48 Musiq-filmz

# Doom 3
## Resurrection of Evil

PC CD-ROM

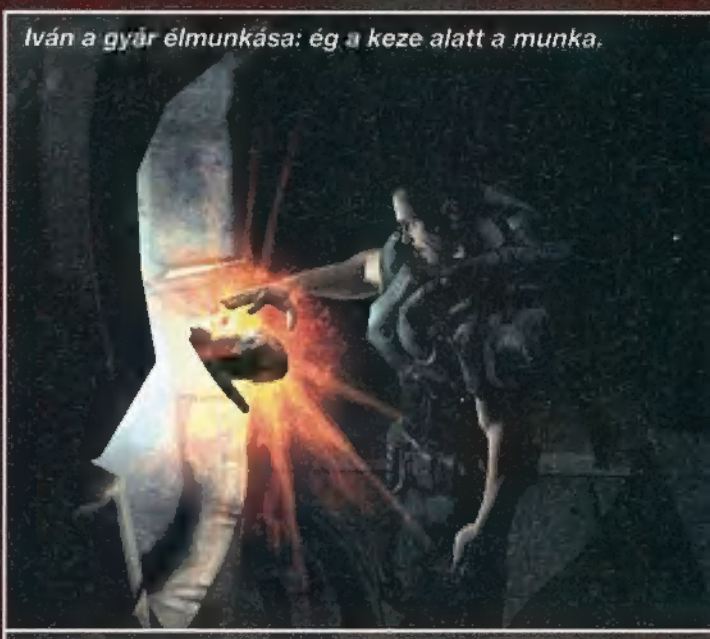
**Röviden** ■ lövöldözős ■ pokolba leliftezős ■ nemannyiraparázós

Gondolom, azt nem hittétek, hogy miután a Doom 3 végére atomjaira lőttétek a Pokol összes démonát, akkor majd minden szép és jó lesz az univerzumban? A kiegészítő gondoskodik róla, hogy ilyen kósza gondolatok elkerüljenek minket: egy új hős szerepében a démonná vált Betruger professzort és hadseregnyi démonját kell visszaküldenünk a túlvilág forróbbik felébe.

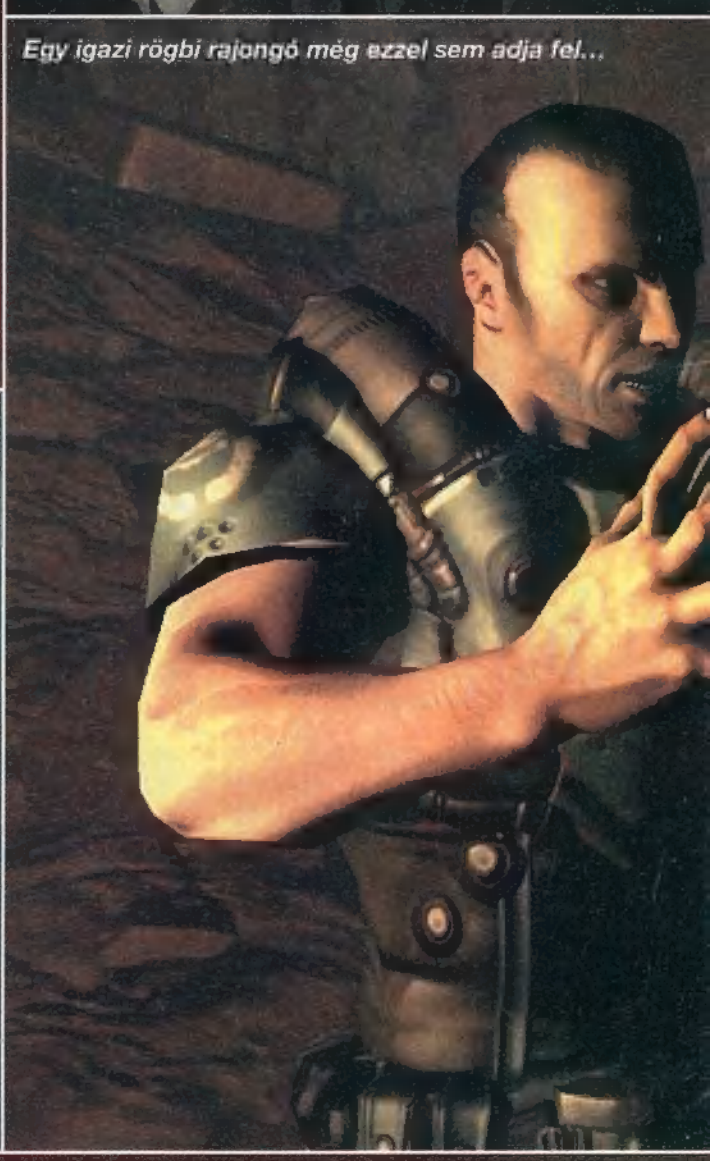
Az UAC (United Aerospace Corporation) csak nem akar nyugton maradni. Nem elég, hogy felvettek alkalmazásukba egy az okkult tanok, illetve a pokoli lények megidézése iránt túlságosan is érdeklődő csókát, Dr. Betrugert, aki totálisan hazavágott egy teljes marsi kutatóbázist, most újabb csapatot küldenek a szóban forgó helyszínre. Állítólag csak azért, hogy kinyomozzanak egy furcsa jelet, amit innen fognak, de hát minket a Nyolcadik utas: a Halál óta nem lehet átverni ilyen átlátszó trükkökkel. Persze ismét egy ördögi tárgy birtoklásáról van szó, amelyet ezúttal rögtön a játék elején megszerzünk az

### új főszereplő

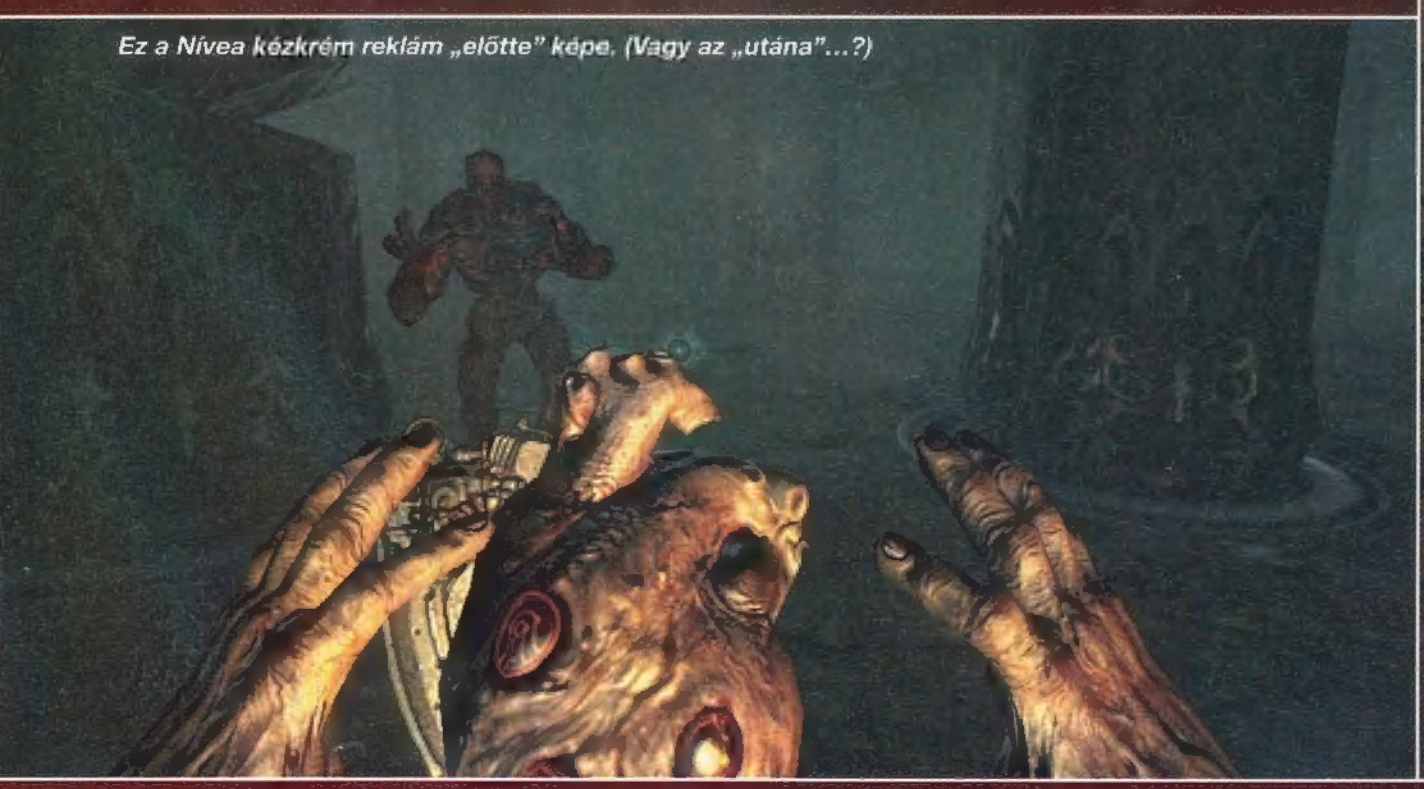
bőrébe bújva. Persze a cuccost az emberfejű, démoni lény testű Betruger doki nagyon szeretné szülinapjára, és mivel a Pokolban ilyet nem ünnepelnek, mi meg nem akarjuk odaadni a drágaságot, ezért mindent meg fog tenni, hogy megkeserítse az életünket.
Na jó, azt gondolom vágjátok, hogy ismét csak nem a sztorival akarják a készítők megszerettetni a gémet. A történet még kevésbé fontos, mint a Doom 3-ban, és még kevesebb átvezető jelenettel is találkozunk. Az eseményeket leginkább a szexinek nem inkább nevezhető (maximum egy kiadós ivászattal egybekötött buli után a sötétben, egy bokorban bevállalható) Dr. Elizabeth McNeil kommentálja, ahogy a rádióadón keresztül kommunikál velünk.
Most is találunk persze a PDA-nkon (tudjátok, az a tenyérben hordozható ki számítógép, ami apu aktatáskájában van a hátsó rekeszben, meg úgy általában a menő arcoknak) olvasható emaileket, amelyekből kiderülnek különböző sztoriszálak, de valahogy ezek sokkal uncsibbak, mint az alapjátékban és olyan „borzasztóan érdekes" események nem derülnek ki belőlük. Szóval ha valaki azzal menőzik, hogy kiolvasta Stanislaw Lem vagy Philip K. Dick összes regényét, akkor ne azzal vágjatok vissza, hogy „én meg végigtoltam a *Doom 3: RoE*-t"...
Természetesen most is maga a játékmenet az, ami a gép elé fogja szögezni az egyszeri FPS-rajongót. Az események ugyanott kezdődnek, ahol a Doom 3 nagyjából végződött: azon az ásatáson járunk, ahol tengerészgyalogos kollégánkkal végeztünk a főellenséggel. A feladatunk tehát az lesz, hogy keresztüllövöldözzük magunkat ezen a helyszínen, majd a kutatóbázis komplexumában, időnként látogatást téve a Pokolban, miközben



*Iván a gyár élmunkása: ég a keze alatt a munka.*



*Egy igazi rögbi rajongó még ezzel sem adja fel...*



*Ez a Nívea kézkrém reklám „előtte" képe. (Vagy az „utána"...?)*

## NÉMASÁGI FOGADALOM

Mint ahogy a Doom 3-ban a főszereplő száját egyetlen hang sem hagyta el, úgy a folytatásban ez a hiró is némasági fogadalmat tett. Míg az előző részben ezt a készítők ügyesen ellensúlyozták a kamera beállításokkal, itt viszont néha kicsit furcsán és bénán néz ki , ahogy új hősünk némán figyeli az eseményeket.

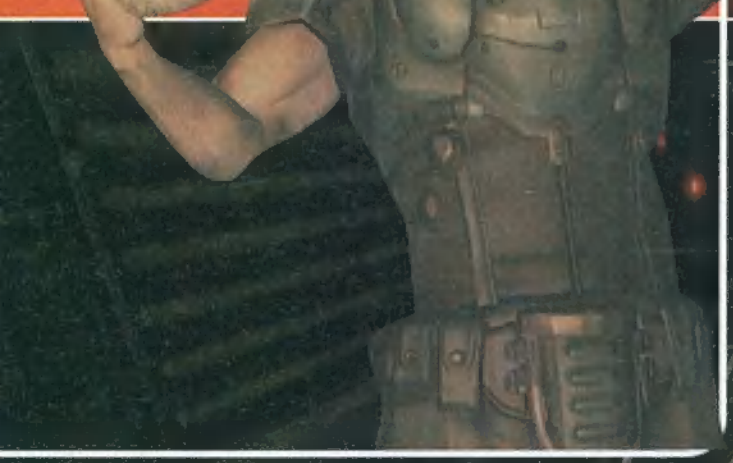
a démonok a tér minden irányából teleportálnak, hogy megebédeljenek a belsőségeinkből. Szerencsére a készítők pár dologgal feldobták a jól ismert receptet...
Az első és legfontosabb újítás a „grabber", amely ugyan

### pofátlan lopás a Half Life 2-ből

de végül is kit érdekel, ha ennyire király? Ennek köszönhetően bármilyen tárgyat lebegtetve felemelhetünk (mint az a bizonyos elálló fülű zöld kis k*ccsög...) – beleértve még a kisméretű démonokat is – majd ide-oda hajigálhatjuk őket. Hatalmas poén, hogy a ránk kilőtt tűzlabdákat is visszahajíthatjuk a démonok nyáladzó pofájába, így nem kell eldurrogtatni a drága lőszert.
A másik nagyon über cucc az a katymasz, amit a játék elején vesz fel hősünk. Eleinte ugyan semmire sem megyünk vele, ám ahogy fokozatosan győzzük le a három „vadász" főellenséget, úgy töltődik fel „fegyverünk" (mert az) újabb képességekkel. Az első ilyen a „Hell Time", ami –kitalálták – olyan, mint a „bullet time" a Mátrixban vagy a Max Payne-ben: lelassíthatjuk magunk körül az időt, így kényelmesebben tudjuk eltrafálni a monsztákat. Csakúgy mint a grabber, ez sem valami túl eredeti ötlet, bár kétségtelen, hogy bizonyos helyzetekben jól jött... A másik ilyen felszedett képesség a „berserker", amellyel sokkal

## Mégis The Rock lesz a Doom-film főszereplője!

Egy amerikai tv-műsorban The Rock, alias Dwayne Johnson elkottyantotta, hogy az előző találgatások ellenére mégsem egy főszörnyet alakít majd a Doom mozifilmben, hanem ő lesz maga „the guy", vagyis a főszereplő (és az interjú ezen pontján elő is kapott egy képzeletbeli rakétavetőt, hogy mutassa, úgy fog majd osztani a vásznon). A dolog azért érdekes, mert pár hónapja ezzel ellentétes hírek kezdtek el terjengeni arról, hogy a főszereplő Karl Urban lesz, aki a Gyűrűk Ura filmekben Eomert alakította. Bizonyos platykák szerint Rock maga „Sarge" lesz, tehát, nem a marine, mint a Doom 3-ban. Ez arra utalhatna, hogy a sztori inkább a legelső Doomra épül, ám legjobb tudomásunk szerint egy vírusos fertőzésről van szó, amelynek köszönhetően mutáns élőhalottak lepik el az Ölduvai bolygót, ahova Rockot és kommandós csapatát küldik ki. Se a Mars nem szerepel majd a filmben, se a Pokol, mint motívum. A forgatókönyvíró egyébként a játékosok haragjától való félelmében nyilvánosan bocsánatot kért, és azt állította, erre az eltérő és elég lerágott csontnak számító vírusos sztorira azért volt szükség, mert a filmkiadó kötelezte őket erre. A forgatókönyvíró azért is sajnálkozását fejezte ki, mert ő is elismerte: a Doom film bizony vérciki szutyok lesz...



brutálisabb lesz a sebzésünk, a harmadik pedig sebezhetetlenséget ad egy rövid időre. Annyira nem létszükséglet ezeket használni (ahhoz egy pöttyet körülményesek...) de poénnak nem rosszak, illetve bizonyos helyzetekben puzzle-szerű feladatokhoz lesz rájuk szükségünk.
Na de a legnagyobb királyság, a Doom II-ből visszatért

## duplacsöves soti

ami ráadásul sokkal hatékonyabb fegyver, mint elsőre gondolnánk. A játék elején ránk vadászó monszták zömét például egyetlen lövéssel szétdurranthatjuk, úgyhogy sokáig nem is akartam más puskához nyúlni. A Doom 3-mal ellentétben jó nagyot szól és a szörnyek szép nagyot repülnek a golyó becsapódásától. A játék első szakaszában az új fegyvereknek köszönhetően valahogy kevésbé tűnik agyatlan mészárlásnak a játék, mint a Doom 3, sokkal inkább érdemes figyelnünk ugyanis arra, mikor vesszük kezünkbe a grabbert, mikor lassítjuk le az időt és mikor sózunk oda egyet duplacsövessel.
Sajnos a játék második szakaszára, amikor az UAC Phobos Labs-ba kerülünk, ez már kevésbé jellemző. Itt sokkal keményebb lesz a harc és ha nem tanultuk meg rendesen használni a grabbert és a démoni fegyverünket, akkor megszívtuk, mint vasorrú bába a patkómágnest. Ahogy

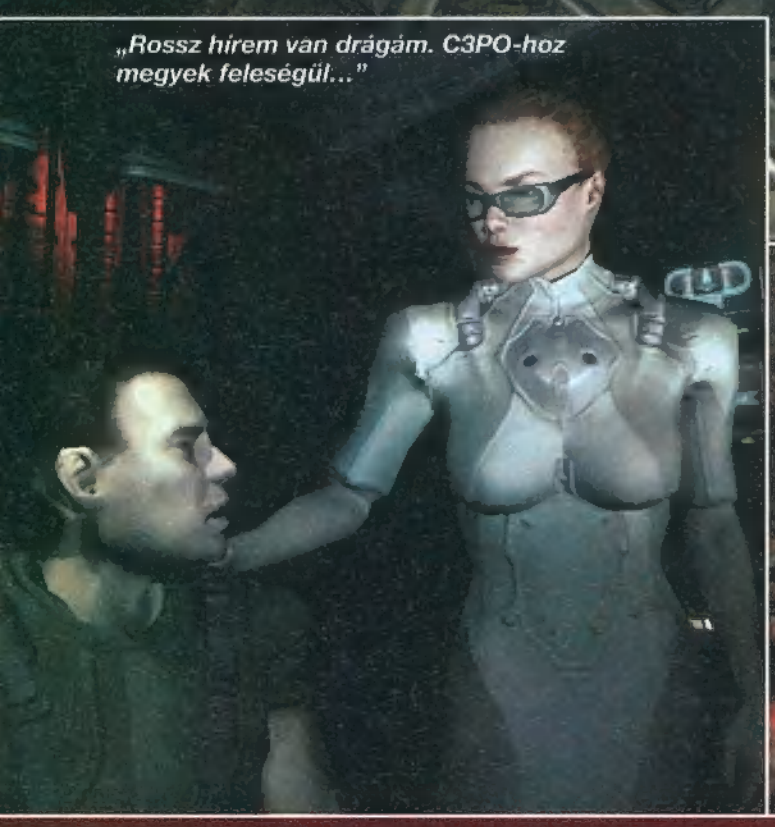
*„Rossz kutya! Lábhoz!"*

*„Na akkor kezdjük végre a torpedó partit? Én kezdek. A5." „Talált."*

megyünk a játék vége felé, egyre kevesebbet hibázhatunk és egyre több lesz a mini-boss. Az a gáz, hogy ahelyett, hogy szabadon taktikázhatnánk a harcban, az az érzésünk, hogy a készítők rákényszeritenek minden egyes mozdulatra, ha pedig elszúrjuk, akkor azonnal elpatkolunk. Persze akik a jó nehéz cuccokat szeretik, azok biztosan élvezni fogják, csak készüljön fel mindenki, hogy állandóan újra neki kell menni bizonyos helyszíneknek, hogy rájöjjünk a megfelelő taktikára: nekem ez annyira nem jött be, különösen most, hogy újrajátszottam az xboxos Doom 3-at, ahol szépen, fokozatosan haladhattam.
Persze azért ebben a részben is lesznek a játéknak emlékezetes pillanatai. Most is sokszor keresztül kell majd robognunk a Mars felületén,

## BETRUGER NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

A Doom 3 végén Betrugert valahogy egyesült egy pokolbéli démonnal, itt pedig már a kifejlett példány maga a főellenség. Az egykori doki leginkább azért dühös hősünkre, mert előtte szerezte meg azt a mágikus tárgyat, amire egész végig fájt a foga. Mivel az a cucc nekünk is kell, így nem fogunk kibékülni vele: a nagy leszámolás elkerülhetetlen...



*„Rossz hírem van drágám. C3PO-hoz megyek feleségül..."*

*„Te, tudsz róla, hogy nincs lábad?" „FPS-ben minek?" „Ja..."*

*„Na banyek, ide se jövök többet! Nem úgy volt, hogy új csöveket raktak a szoláriumba???"*

*„Adjá' pacsit apunak!"*

miközben fogy az oxigén, ismét találkozhatunk a kis Terminátor őrrobotokkal, no és ezúttal is

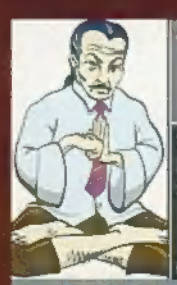
## gyakran kilövik a pilácsot

miközben ott szörtyögnek a szörnyek körülöttünk, amitől rendesen be tud pánikolni az ember. A három mini bossal való harc egy kicsit érdekesebb is és több taktikázást is igényel, mint a Doom 3-nál, néhány puzzle feladat megoldása pedig épp megfelelő nehézségű és nem igényel hosszantartó és frusztráló fejtörést. Bár ezúttal is el lehet tévedni a labirintus-szerű folyosókon, de a pályákat egész ügyesen összekapták a Nerve-es srácok, hogy azért ne vesszünk el teljesen.
A grafika terén kevés játék tudja igazán felülmúlni a Doom 3-at, és bár a Nerve nem nagyon piszkált bele a RoE-be ezen a téren, az UAC új helyszínei hozzák a szokásos id-minőséget. Igaz, most is jellemző, hogy nagyon egymásra hajaznak a különféle pittyegő kütyükkel teleszórt termek, folyosók, szobák, de ettől még most a szánkat fogjuk tátani többször is. A fény-árnyék effektek most is állati jók (na ez az, amivel az Xbox sosem fogja utolérni a jobb PC-s videokarikat). Ami a kellemes különbség a RoE-nél, hogy nálam sokkal kevésbé szaggatott ugyanazon a gépen, mint a Doom 3, pedig most 1024x768-on most mindent maxra felzúztam. Akik utálták a D3-ban, hogy minden olyan sötét volt, talán örülnek neki, hogy a kiegben már nem olyan vészes a helyzet: sokkal több világos helyszínnel találkozunk, így én alig használtam a zseblámpát. Ettől viszont sokkal kevésbé féltem a játék során, szerintem ezzel kicsit

## elszúrták a fullparás hangulatot

így én ezt negatívumként éltem meg. A hangok minősége nem sokat változott a teljes játék óta: a szörnyek hörgése, a pokolbéli sikolyok, gépi zörejek mind-mind kellőképpen hátborzongatóak, viszont a fegyverek durrogása most valahogy gagyinak tűnik.
A multiplayer részen is megpróbáltak kicsit kalapálni a készítők. Négy új DM pályán oszthatunk és bár sokkal jobbak, mind az alap D3 elég gagyesz pályái, az alapvető probléma még most is jellemző: egy sötét és párás világban rocket launcherekkel és géppityukkal elég gázosan tudnunk érvényesülni.
Szerencsére a multit nyakon öntötték a Capture the Flag móddal, amit a Threewave Software-es csókák csináltak (ugyanazok, mint aki az eredeti Quake-et), ami egy kicsit feldobja az amúgy elég közepes multi részt.
Összességében a Resurrection of Evil egész élvezhető folytatása a tavalyi év sztár FPS-ének. Bár a sztori kicsit unalmasabb, és a játék második felétől túlságosan bedurvították a nehézségi szintet, de a jópofa új fegyverek miatt mégis feldobják az egészet. Én speciel egyedül azt sajnáltam, hogy visszavettek a sötét helyszínekből, mert épp ez adta meg a Doom 3 hangulatát, de persze ezzel sokan nem fognak egyetérteni. Ha végigtoltad a Doom 3-at, szerintem ezt se hagyd ki.

*„Karácsony, csillagszórók, hepinessz."*



**SANYI CHIBA ÉRTÉKEL**

Bár nem olyan jó, mint az alap Doom 3, de érdemes végigjátszani.

- **Belerázódás** A grafikát használva elsőre kicsit nehéz lesz
- **Nehézség** Elmint megfelelő, de a játék második felétől túlnehezítették
- **Újrajátszod?** Nem hiszem, egyszer elég volt

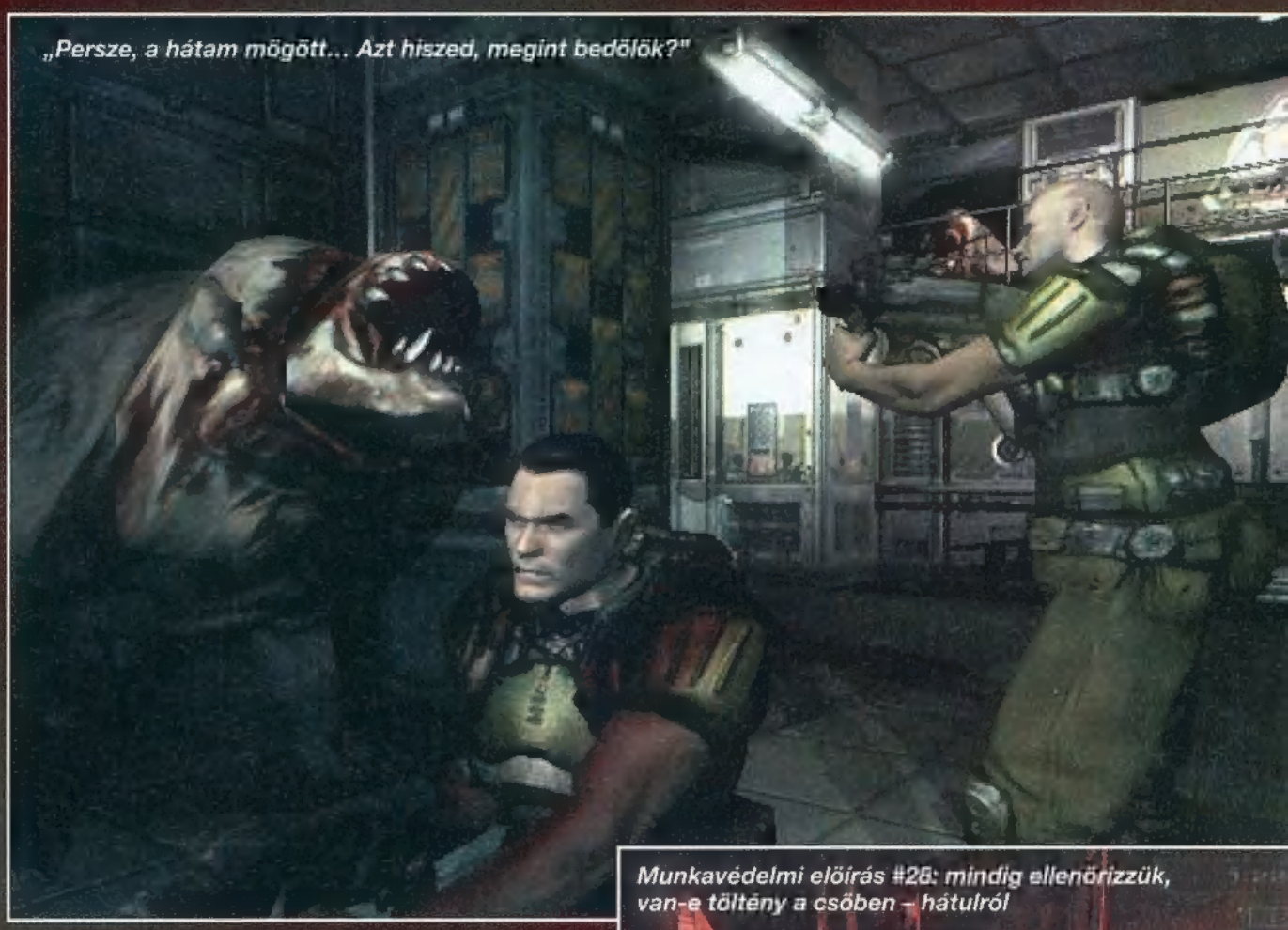
**8**

| | |
|---|---|
| **MEGJELENÉS** | **PC** már kapható |
| **HARDVER** | **CPU** 2 GHz **RAM** 512 MB **3D** 64 MB |

# Doom 3

**Röviden** ■ lövöldözős ■ pokolba leliftezős ■ ezazigazánparázós

Minden idők egyszerre legjobban imádott és gyűlölt FPS-nek xboxos verziója végre megérkezett! Talán nehéz elhinni, de a konverzió tökéletes: a Doom 3 minden idők egyik legjobb konzolos FPS-e!



*„Persze, a hátam mögött... Azt hiszed, megint bedőlök?"*

Amikor tavaly a Doom 3 végre megérkezett, akkor egyszerre kapott az egekig magasztaló és meglehetősen rosszmájú kritikákat egyaránt. A játékmenetet sokan kicsit szimplának tartották, az MI-t butuskának, ugyanakkor azt mindenki elismerte, hogy amit az id a hangulat és grafika terén produkált, az egész egyszerűen fenomenális. Ugyanez igaz az xboxos verzióra is, csak itt a konzolon határait a döbbenetes mértékig feszegető megjelenítés, amely miatt... szinte szóhoz sem jutunk. (De azért muszáj, mert még kell pár mondatot írnom, mielőtt visszaülhetek Doomozni...) Először is szögezzük le: a Doom 3

## a legszebb konzolos játék

amit valaha is láttam, pedig azért Xboxon találni egy-két gyöngyszemet. A srácok elképesztő munkát végeztek: szinte alig látunk különbséget egy egész jól felspécizett PC és a konzolos verzió között. Az egyedüli különbség, ami itt nem 100 százalékosan tökéletes, mint egy csúcsminőségű ATi, vagy nVidia videokártyával, az a fény-árnyék effektek kezelése. Minden más viszont ott van a toppon.

A másik dicséret, ami miatt a (konzolverziót az id szoros felügyelete alatt készítő) Vicarious Visions érdemel, az az irányítás megvalósítása. Azt hiszem elég, ha annyit mondok, hogy még a Halonál is érezhetően jobb a gamepados irányítás, pedig eddig az volt az etalon ezen a téren. A célra tartás, a folyosókon kanyargás, a jobbra-balra strafe-elés egyszerűen tökéletes: igazából ez az első olyan konzolos FPS, ahol azt mondom, hogy semmi különbséget nem éreztem a gamepad-es és egeres irányítás között – és ez nagy szó.

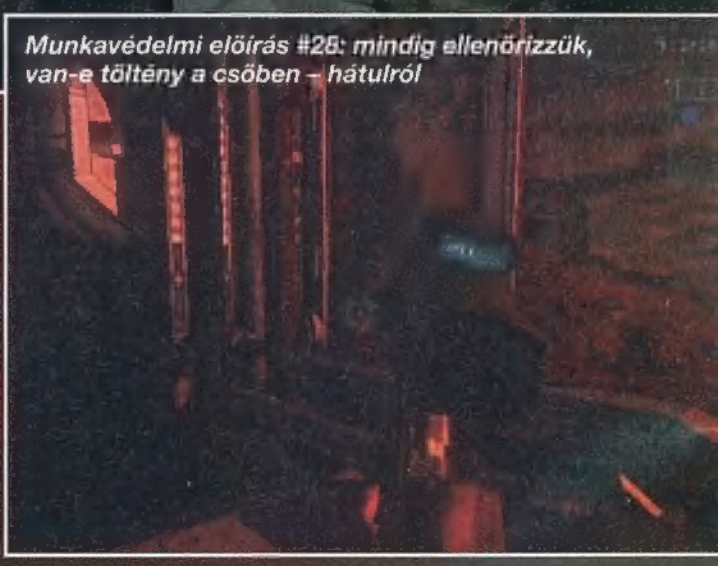
Ami pedig egyértelműen viszi a pálmát, az a kooperatív mód. Nincs is annál jobb, mint egy

*„Ó, ha rózsabimbó lehetnék, rámszállnának szépen a lepkék..."*

## haverral együtt a fotelben ülve

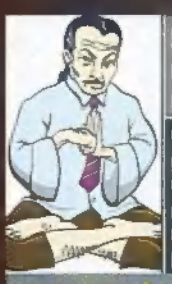
végigtolni a Doom 3 klausztrofóbiás pályáit – ez az az élvezet, amit egy PC-n sohasem fogsz megkapni. Maga a multiplayer viszont nem sokat változott: ez éppolyan közepes, mint PC-n, de hát ezen nem is lehetett volna sokat segíteni, hacsak nem csinálnak külön hozzá egy külön Quake III Arena-szerű cuccot.

A másik dolog, ami egy középkategóriás PC-tulajnak rendkívül csábító lehet, az a framerate, tehát, míg PC-n igazán bika gép kellett hozzá, hogy ne szaggasson be a játék, addig Xboxon tükörsima animációval van dolgunk. Aki rögtön rávágja, hogy konzolon ez természetes, az nagy tévedésben van, ugyanis az utóbbi években bizony készült pár olyan játék (például az xboxos Driv3r, de még a Fable sem volt ezen téren tökéletes) ahol nagyon csúnya beszaggatásokkal találkozhattunk – itt viszont erről szó sincs, ami ilyen minőségű grafika mellett nem semmi teljesítmény.



*Munkavédelmi előírás #28: mindig ellenőrizzük, van-e töltény a csőben – hátulról*

A játék egyedüli hibái csak az eredeti verzió gyengeségeiből fakadnak: aki hosszú távon unalmasnak találta a nem túl változatos helyszíneket, vagy zavarta a szünet nélküli hentelés, az nyilván nem Xboxon fogja megszeretni a játékot, hiszen teljesen ugyanarról van szó. Minden más viszont kiváló: jelenleg a Doom 3 az Xbox egyik legjobb címe...



**SANYI CHIBA ÉRTÉKEL**

Gyönyörű és tökéletesen irányítható – pont olyan, mint PC-n.

■ **Belerázódás** Az irányítás, gombkiosztás tökéletes
■ **Nehézség** Kicsit könnyebb lett, mint a PC-s Doom 3
■ **Újrajátszod?** Kooperatív módban biztosan

**9.5**

**MEGJELENÉS** **Xbox** már kapható

# MOBILMATRIX

A mobilod világa

**MONO CSENGÉS:** Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re, vagy vezetékes telefonról hívd a 06-90-44-24-69-es számot!
**WAP-os tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, JAVA játék):** (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a GPTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (Java játéknál 1x vagy 2x) (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott tartalomtípus letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

## MONO CSENGŐHANGOK!
## POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!
## 06-90-635-545

WAP!

**A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!**

| KÜLFÖLDI POP | mono | poli |
|---|---|---|
| 411 - Dumb | GP28578 | GP37442 |
| 411 - On my knees | GP28665 | GP37378 |
| Alcazar - This is the world we live in | GP28659 | GP37182 |
| Alizee - Moi lolita | GP28707 | GP37515 |
| Anastacia - Welcome to my truth | GP28701 | GP37510 |
| Ashanti - Only U | GP28702 | GP37511 |
| Blue - All rise | GP28036 | GP37320 |
| Blue - One love | GP28580 | GP37447 |
| Britney Spears - Brave new girl | GP28566 | GP37265 |
| Britney Spears - I'm not a girl, not... | GP28641 | GP37358 |
| Britney Spears - My prerogative | GP28634 | GP37452 |
| Britney Spears - Oops I did it again | GP28667 | GP37373 |
| Christina Aguilera - Beautiful | GP28662 | GP37370 |
| Crag David - I'm walking away | GP28548 | GP37236 |
| Craig David - Fill me in | GP28635 | GP37449 |
| Dido - See you when you are 40 | GP28542 | GP37231 |
| Dido - White flag | GP28002 | GP37032 |
| Duran-Duran - Ordenary world | GP28478 | GP37178 |
| Enrique Igelsias - Not in love | GP28317 | GP37076 |
| Eros Ramazotti - Un attimo di pace | GP28227 | GP37052 |
| Gwen Stefani feat Eve - Rich girl | GP28715 | GP37527 |
| Jean Michelle Jarre - Oxygene | GP28320 | GP37078 |
| Jennifer Lopez - Baby I love you | GP28350 | GP37144 |
| Keane - This is the last time | GP28693 | GP37478 |
| K-Maro - Femme like you | GP28704 | GP37513 |
| Kylie - Slow | GP28009 | GP37025 |
| Kylie Minogue - Chocolate | GP28467 | GP37748 |
| Madonna - Hollywood | GP28008 | GP37709 |
| Maroon 5 - This love | GP28663 | GP37183 |
| No Angels - Feel good lies | GP28696 | GP37497 |
| Robbie Williams - Misunderstood | GP28675 | GP37390 |

| KÜLFÖLDI POP (folyt.) | mono | poli |
|---|---|---|
| Robbie W. - Something beautiful | GP28003 | GP37030 |
| Ronan Keating - Father and son | GP28676 | GP37391 |
| Safri Duo - People in the world | GP28352 | GP37154 |
| Salome de Bahia - Taj Mahal | GP28539 | GP37210 |
| Shania Twain - Ka ching | GP28230 | GP37062 |
| Shapesifters - Lola's theme | GP28564 | GP37262 |
| Suzanne Vega - Toms Diner | GP28475 | GP37159 |
| Weezer - Buddy Holly | GP28553 | GP37244 |
| **MAGYAR POP** | | |
| Ákos - Ilyenek voltunk | GP28255 | GP37049 |
| Ákos - Valami véget ért | GP28364 | GP37858 |
| Auth Csilla - Jól vagyok és pont | GP28302 | GP37066 |
| Baby G. +Lala - Darabokra szakítod | GP28329 | GP37139 |
| Crystal - Álom | GP28375 | GP37869 |
| Crystal - Vigyázz rám | GP28378 | GP37872 |
| Csonka András - Szeretem a szemed | GP28379 | GP37873 |
| Dancs A.+Ferry - Soha ne múljon el | GP28380 | GP37874 |
| Desperado - Csak egy perc | GP28574 | GP37279 |
| Desperado - Ég veled | GP28383 | GP37877 |
| Desperado - Jó éjszakát | GP28385 | GP37878 |
| Desperado - Jöjj édes álom | GP28386 | GP37879 |
| Desperado - Még egy utolsó perc | GP28387 | GP37880 |
| Desperado - Rajtad múlik | GP28258 | GP37881 |
| Desperado - Soha ne kérdezd | GP28389 | GP37882 |
| Desperado - Sok szép nap után | GP28390 | GP37883 |
| Desperado - Tombolj | GP28392 | GP37885 |
| Fiesta - Gondolj a tegnapra | GP28402 | GP37895 |
| Fiesta - Mikor rád pillantok | GP28403 | GP37896 |
| Fiesta - Távol mindenkitől | GP28404 | GP37897 |
| Gáspár L. - Hagyd meg nekem... | GP28556 | GP37444 |
| Groovehouse - Éjjeli vadász | GP28406 | GP37899 |
| Groovehouse - Elmúlt a nyár | GP28407 | GP37900 |
| Groovehouse - Ha újra látom | GP28408 | GP37901 |
| Groovehouse - Támad a szél | GP28409 | GP37902 |

| MAGYAR POP (folyt.) | mono | poli |
|---|---|---|
| Király Linda - Clubsong | GP28183 | GP37909 |
| Király Linda - Fast lane | GP28417 | GP37910 |
| Király Linda - Holla | GP28418 | GP37911 |
| Mary - Jeges szív | GP28468 | GP37750 |
| Nox - A tél dala | GP28670 | GP37380 |
| Nox - Ébredj fel | GP28344 | GP37082 |
| Nox - Égen földön | GP28430 | GP37922 |
| Nox - Százszor ölelj még | GP28569 | GP37711 |
| Nox - Szomorú angyal | GP28432 | GP37924 |
| Nox - Vágyom a szerelem után | GP28433 | GP37925 |
| Nox - Védj meg | GP28434 | GP37926 |
| Romantic - Szeretem őt | GP28188 | GP37007 |
| TNT - Egyetlen szó | GP28277 | GP37035 |
| TNT - Élj az élettel | GP28442 | GP37934 |
| TNT - Nélküled | GP28443 | GP37935 |

**Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: GP28007 AL. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).**

## MEGASZTÁR JAVA JÁTÉK
## 06-90-629-444
## KÓD: GPJAVA

LEHETNÉL TE IS MEGASZTÁR? MOST LEHETSZ! TÖLTSD LE A MOBILODRA ÉS PRÓBÁLD KI MILYEN A SZÍNPADON TÁNCOLNI ÉS ÉNEKELNI! VAJON MIT GONDOL RÓLAD A ZSŰRI?!

Készülékek: Sony Ericsson T610, T630, T637, Z500(i), Z600, K700, K500, F500, Motorola E550, V3, V300, V400, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 6670, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 8910i, N-gage, N-gage QD, Sagem myV-55, myV-65, myX-7, Samsung E300, E310, E710, P400, P510, X450, Sharp GX10i, Siemens A65,C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1

SMS díja 200 Ft+ÁFA (200 Ft)

## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

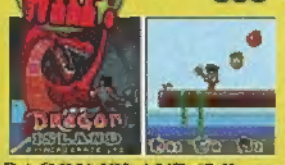
WAP!

GP660431 GP660430 GP660429 GP660426 GP660421 GP660420 GP660355 GP660351 GP660331 GP660305 GP660302

GP660286 GP660267 GP660265 GP660226 GP660214 GP660213 GP660208 GP660205 GP660204 GP660177 GP660128

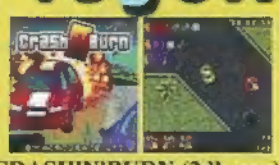
## Most jön a legJAVA! 06-90-629-444

WAP!



**DRAGON ISLAND (2db sms)**
**Kód: GPGAME 24175**
*Készülékek: Motorola V300, V400, V500, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i), GX20, GX30*

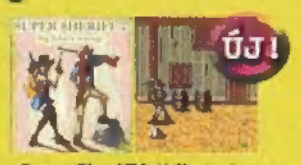
**1941 Frozen Front (2db sms)**
**Kód: GPGAME 45311**
*Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i), GX20, GX30, Siemens A65, C60, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55*



**CRASH'N'BURN (2db sms)**
**Kód: GPGAME 24147**
*Készülékek: Motorola V300, V400, V500, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Sagem myV-65, Sharp GX10(i), GX20, GX30, Siemens A65, C60, C65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1, SonyEricsson K700i, V800, Z1010*

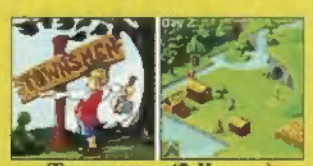
**Fruit Machine 2 (2db sms)**
**Kód: GPGAME 79421**
*Készülékek: Motorola E398, E550, T720 (i), V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V80, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung E310, E330, E700, E710, E800, E810, X460, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SX1, SonyEricsson F500i, K500i, K700i, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z600*

**Buffy, the Vampire Slayer (2db sms)**
**Kód: GPGAME 81757**
*Készülékek: Motorola E398, E550, V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V80, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens SX1, SonyEricsson F500i, K500i, K700i, V800, Z1010*




**Super Sheriff 2 (1db sms)**
**Kód: GPGAME 84637**
*Készülékek: Motorola V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i). Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SX1, SonyEricsson F500i, K500i, K700i, V800, Z1010*

**Collision Course (2db sms)**
**Kód: GPGAME 69085**
*Készülékek: Motorola V300, V400, V500, V525, V600, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens SX1*



**Townsmen (2db sms)**
**Kód: GPGAME 40015**
*Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7270, 7600, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens A65, C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1, SonyEricsson T610, T630, Z600*

**LOTUS Challenge (2db sms)**
**Kód: GPGAME 32483**
*Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7270, 7600, 7650, 8910i, N-Gage, Sharp GX10(i), GX20, GX30*

**AA Flak 8.8 (2db sms)**
**Kód: GPGAME 24105**
*Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Siemens C55, M50, SX1*

**AMAIO FOOTBALL (2db sms)**
**Kód: GPGAME 31939**
*Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7650, 8910i, N-Gage QD*

**Racing Fever 2 (2db sms)**
**Kód: GPGAME 31413**
*Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Siemens SX1*

Mono csengés 400 Ft+ÁFA(100Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS.
További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 600. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

# LevRov

## 42 VÁLASZOL

Ahogy Dr. Proton is megjegyezte bevezetőjében, beköszöntött a tavasz. Klasszikust idézve: „virágoznak a virágok, csiripelnek a csiripek, nőnek a nők...” mi pedig dwellelünk kicsiny szobánkban, mert félünk az allergiától. (Sanyi Chiba speciel az agyszippantó alienektől, de ez az ő gondja.) Unalmunkban mi mást is csinálnánk, a Ti kedves soraitokat olvasgatjuk, amiket a levelezes@gamepro.hu címre küldtök.

### Bírjuk mi a kritikát

Kedves Gamepro team. Suli után hazamentem és felmentem a netre, és megnéztem az oldalatokat. *(oldalt? az egy portál! egy külön virtuális világ! – 42)* Ott aztán nagy lelkesedéssel veszem észre hogy végre valaki képes volt írni a Cossacks 2-ről. Mikor felocsúdtam a kezembe tartottam az ujságot. Rögtön C2-höz lapoztam és megdöbbenésemre vettem észre hogy az egész 1db oldal. Miután végigfuttam a szövegen és az értékelésen jött a többi cikk. Jó: csak 298-ba kerül és elsőnek írtatok valamit a Cossacks 2-ről. Rossz: 50 oldal, nevetségesen rövid cikkek, humor teljes hiánya, egy kis csapat vagytok akinek kell egy kis lóvé, káosz-átláthatatlanság. Összesen: 74% én a helyetekbe gyökeres változáson gondolkodnék. Ui.: Ezt a véleményt úgyse fogjátok berakni a lapba mert rontja a közvéleményt. Na császtok. Güdi

***Nem azért raktam be a levelet, hogy Güdinek csakazérse legyen igaza (na jó, picit azért is) hanem mert fontos dologról ír: például hogy rövid az újság. Igen, mi is észrevettük, amikor egyszer a 126. oldalra akartunk lapozni és nem találtunk ott semmit. Tiszta Alkonyzóna. Az újság terjedelme pedig kihatással van a cikkek hosszára is: a Cossacks II majdnem fél oldalt kapott, csak az az áldott jó szívünk... Annyi elég is lett volna: mi értékelünk, nem végigjátszásokat közlünk, vagy ilyen-olyan „belemenős” háttérinfókat. Azt akarjuk elmondani egy játékról, hogy jó-e vagy rossz, megéri-e a pénzét vagy sem. Nem ez a kritika lényege? A „humor teljes hiányáról” pedig megoszlanak a vélemények – mi eddig azt hittük, hogy van humorunk, ahogy párszáz más levélíró is. Tán nem mindenkinek jön be... de majd igyekszünk, jó?***

### Kell még néhány szintlépés

Hello Gamepro! Az újság nagyon KIRÁLY! Kérlek benneteket hogy a következő számba rakjatok már még több RPG-t! Ha nagyobb lennék én is csatlakoznék a Gameprohoz mely nemes célt szolgál nekünk olvasóknak. Ice

***Kedves Ice! Szerepjátékkal nem mindig vagyunk eleresztve, de ha van valami, azonnal berakjuk. Jelentkezési szándékodat pedig iktattuk, úgyhogy addig is gyűjtsd az XP-t és lépd a szinteket!***

### Gyűjtők figyelmébe

Sziasztok! Először is gratulálok az újságotokhoz, szerintem király! Mondtam már, hogy imádom a közhelyeket? :-) Sajnos csak az 5. szám van meg illetve holnap hajnalban már állok sorban a hatodikért, de érdekelnének a korábbiak. Kérdezném, hogy valahogy hozzá lehet-e jutni ezekhez? Igazából csak a 4. szám tartalmát ismerem, ami a Mafia 2 miatt lenne very impotens, de elnézve a mostani számot érdekelnének a korábbiak is! 30asPéter

***Köszönjük és ezúton hívjuk fel szeretett olvasóink figyelmét, hogy nem késő szert tenni egy teljes GamePro gyűjteményre! Ami dicsőség! Ki mond ma már olyat, hogy „gyere már fel béjbe, megmutatom a bélyeggyűjteményemet...” A GamePro-gyűjtemény a nyerő. Nem kell mást tenni, mint írni egy kedves, udvarias levelet a terjesztes@idg.hu címre, megadni hogy mely számok hiányoznak, milyen címre kéritek és már megy is. Hát nem csodás? (Akik eddig ez ügyben ide írtak, azoknak már továbbítottuk a levelét.)***

### Pontpontpontokba szedve

Csá, csak így jó parasztosan... jó az újság, de....van azért amit kellene javítani rajta pl:

- Nem tudom hogy tudtok aláírást osztani amikor nem tudjuk hogy néztek ki, nem tudjuk a neveteket...
- Sanyi jó fej, de úgy állítjátok be mint egy BKV ellenőrt... mindenkit csak bánt aki nem tetszik neki...
- A hi-tech rovat jó, többet tudok onnan meg mint a saturnos szórólapról.....
- A játéktesztek jók, csak nem értem hogy már vagytok mint az oroszok, és 2 játékot 1 ember tesztel, miért nem úgy van hogy mindenki kap egy játékot, és kész azt teszteli és akkor 42 nem sopánkodik a munkateher miatt...
- Sanyi miért nem tesztel semmit? (a notebookokon kívül meg a fényképezőkön kívül....)

Na most csak ennyit tudok írni mert nem jut más az eszembe, mindenki jó arc közületek, csak így tovább, fő a lazaság, és több humort, nézzetek több gyerekműsort, mert a végén Spongyabob egy mutálódott citrom lesz, Patrick meg egy rózsaszín Bud Spencer, Tunyacsápról nem is beszélve... Üdv.: Watambolowokuku

***Jaj, maga! Na akkor én is pontokba szedve, az olyan komoly:***

***- A cikkek végén ott a szerző neve és ott az arcképe, hát mit akar még tudni? Kis hamis! Mellékeljünk mobilszámot tán? Vagy kedvenc ételünket? A WoW-béli karakterünk nevét?!***

***- Sanyi NEM BKV-ellenőr, ez a csúnya félreértés. Írtuk ugyanis, hogy szereti rendezgetni BKV-karszalag gyűjteményét, de... szóval ezek afféle trófeák. Nem Sanyi munkaruházati kiegészítői voltak, ő csupán emlékbe tette el őket.***

***- Ön két kézzel szórja a bókokat, köszönjük!***

***- Semmi sopánka, jó így, ahogy van. Nem mindenki tesztel, a szerkesztő például szerkeszt, a tördelő tördel... Sanyi pedig szolgál és véd!***

***- Nohát, épp most mondom! Az anyagi kár általában így is jelentős.***

### Serial Killer

Sziasztok, nem tudjátok mikor fog megjelenni a Postal2: Apocalypse Wekkeend? Azt nem tudnátok megmondani a Medal Of Honor: Pacific Assault serial-ját? Lécci tegyétek be a levelemet az újságba. köszi. Egy hü olvasó.

***Szia hű olvasó! Leveledet beraktuk, mert hű olvasó vagy és mert így újfent elmondhatjuk: peace meg minden, de serialt nem adunk, az csúnya dolog, ejnyebejnye, meg börtönbe is csuknak érte, ami még csúnyább dolog. De azért: a Postal 2: Apocalypse Weekend megjelenik... nemsoká.***

### NYEREMÉNYJÁTÉK

A 3-4. számban felajánlott ECOBIT játékcsomag büszke nyertese nem más, miiíínt.... Soltész Adrián, Gyöngyös! Nagy tapsot neki! <nagy taps> Adriánt... <szűnni nem akaró taps> igen... szóval Adriánt... <lassan elhaló taps> igen, gratulálunk. Adriánt természetesen e-mailben is értesítjük, ha nem hallotta volna nevét a tapsvihartól.

## sanyi bácsi elintézi

Egyre többen fordultok a mi Sanyinkhoz ügyes-bajos dolgaitokkal, ezért úgy gondoltuk, eljött az idő a cselekvésre. Sanyi mától ahol tud, segít! (És miért ne tudna?)

Csá Sanyi!! Képzeld, négyes lettem kémiából és anyu nagyon mérges, nem is merek hazamenni. Egy internetkafféból írok, válaszolj hamar. Peti, 12 éves, tanuló

***Szia Öcsi, bocs az utóbbi pár hétben nem tutam nagyon mélt nézni. Szóval ne agógy megoldódik, akár nálam is elakhatsz majd, ahogy kiköltöznek a tornászlányok.***

Kedves Sanyi! Az az én nagy bánatom, hogy a főnököm folyamatosan inzultál, határidőkkel zaklat és arra gyanakszom, egyszer még a tízóraimat is kilopta az aktatáskámból. Kétségbe vagyok esve, mit tegyek? Tibor, 41 éves, senior értékesítési manager

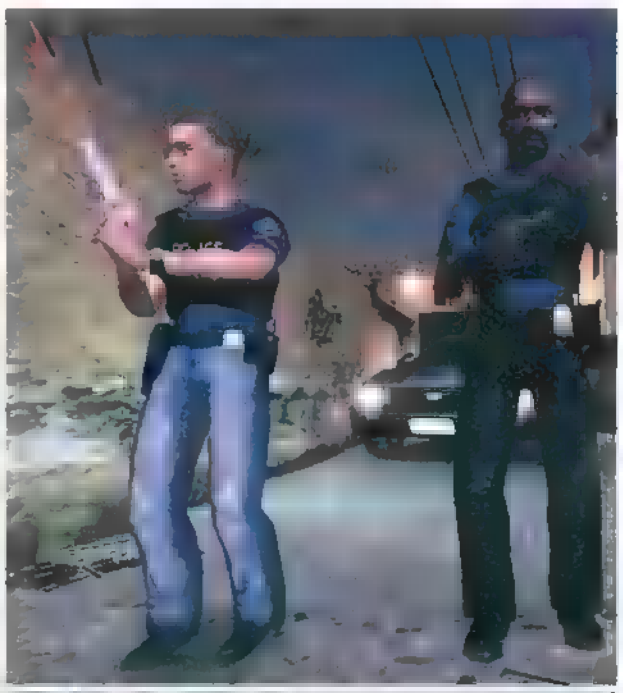
***Szeva teso! Ajállanám hogy leközeleb fogjad meg a nyakát és rázad hevesen aszt mondogasad neki hogy „nézed én béketürő ember vagyok mondomén, de azamit müvelsz mosmá túlmegy a határon” Én nem szeretem ezt csinálni mert elszomorít de mit lehet tenni mit nem.***

# 25 to Life

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

**Megjelenés** TBA

Az Eidos is beállt szépen a sorba, és egy gengszterjátékkal kívánja meglepni a nagyérdeműt, amely előzetes hírverése szerint minden eddiginél durvább és keményebb utcai bandaháborús TPS-ként lép majd színre. Komoly egyjátékos sztori mód, és 16 játékost is foglalkoztató multiplayer opció is rendelkezésünkre áll majd, hogy megismerjük a mai bandák bűnös és kegyetlen világát, minden oldalról. A GTA szerű játékélmény adott, viszont külön érdekesség, hogy zsaruként és bűnözőként is nekiindulhatunk az utcáknak, a végső cél az, hogy egy nagy szindikátusba beépülve nyerjük el a hatalmat, vagy éppen elkapjuk a nagy halakat. Természetesen célunktól függően a játékmenet is módosul, multiplayerben pedig egymásnak tehetünk keresztbe, ahogy az jó bűnözőhöz méltóan illik. A csont már lerágott, de ebből még nagy dobás is lehet...



A HÉT KÜTYÜJE

# Star Wars Force FX Lightsabers

Nem is igazi Star Wars fan az, aki nem tudja fejből az összes rész szövegét, és nem rendelkezik egy igazi fénykarddal. A két változatban készülő Star Wars Force FX Lightsaber nem csak élethűen néz ki, de még lézerhangokat is ad (fényhangokat?). Nekünk már van, nagyon cool! Egy emberibb fegyver, emberibb időkre!

„majdnemigazi-kézenkard"
www.thinkgeek.com
Ár: $119
8.5

# Egy kis angol nyelvlecke

A nyelviskolák manapság csak közhelyes, sablonos és felesleges dolgokkal tömik az ember fejét, amelyek igen sekélyesek a hétköznapi kommunikáció terén, ezért a GamePro új, önálló szakmai képzést indított, amelynek segítségével bárki a mindennapi életben is gyakran használt mondatokkal színesítheti nyelvtudását. Elegáns társalgás, elegáns stílus - ez a látványos része egy nyelv elsajátításának, és lássuk be, komolyabb háttértudás nélkül is képesek lehetünk arra, hogy mind az iskolában, mind a munkahelyen elbűvöljük az embereket, ügyfeleket, tanárokat egyaránt. Az alábbiakban hasznos példamondatok segítségével támogatjuk lelkes diákjaink nyelvkészségét, kreatív, gyakran használt elemekkel díszítve kommunikációs választékosságuk palettáját. Tartsatok hát velünk a nyelvtanulás izgalmas világába!

**What does this dog-lead cost?**
Mennyibe kerül ez a kutyapóráz?

**I am writing my thesis on the effect of immersion heaters on goldfish.**
A szakdolgozatomat a merülőforraló aranyhalakra gyakorolt hatásáról írom.

**I can't get enough of disposable plastic cups.**
A műanyag eldobható poharakból sosem elég.

**This ring trip faithfully gives back your strokes.**
Ez a karikatúra hűen visszaadja a vonásaidat.

**I have arachibutyrophobia.**
Folyton attól félek, hogy mogyoróvaj tapad a szájpadlásomra.

**I would like to borrow your electronic mosquito killer for my scoutmaster appointment ceremony.**
Szeretném kölcsönkérni az elektromos szúnyogriasztódat a cserkészparancsnokká avatásom idejére.

**This pocket radio was made by Taiwanese masters.**
Ez a zsebrádió tajvani mesterek keze munkáját dicséri.

**As far as I know, there was no dogshit on Marsduring the oil crisis or at any other time.**
A Marson az olajválság idején tudtommal nem volt kutyakaki, és máskor sem.

**Lay your head on my hairy chest and tell me about your life.**
Hajtsd a fejed szőrös mellkasomra és mesélj az életedről.

**Please do not crisp your fingers!**
Kérem, ne ropogtassa az ujjait!

# Heroes of Might & Magic V

PC CD-ROM

**Megjelenés** 2006 eleje

És igen! Olyan régóta vártunk már erre ■ hírre ■ kissé halványabb negyedik epizód óta, hogy most kiemelkedően pompás érzés leírni: ■ UbiSoft bejelentette, hogy gőzerővel készíti a Heroes of Might & Magic ötödik részét. Alain Corre, ■ kiadó európai fejese a bejelentéskor azt ígérte, hogy az új rész nem csak ■ régi rajongóknak szerez majd örömet, ugyanis igyekeztek még izgalmasabb ötletekkel feldobni a fantasy és ■ körökre osztott stratégiai ízzel kevert játékmenetet. Persze ■ jól bevált hősök, kasztok és csatázási rendszerek hasonlóak lesznek ■ régebbi verziókhoz, de a tökéletesített 3D-s grafika és a továbbfejlesztett szerepjáték-oldal új közönséget is megmozgathat. Annyi már most bizonyos, hogy ■ a rész komoly figyelmet érdemel, izgatottan várjuk 2006 elejét, amikor testközelből is találkozhatunk ■ nagy névvel.

## Milyen lesz a Bika következő nete?

[illegible]

# Beat Down Fists of Vengeance

**Megjelenés** ősz

Az ■ helyzet, hogy a Capcom szeret meglepetéseket okozni, és mi nem titkoltan örülünk is ennek. A Beat Down: Fists of Vengeance nevet viselő új játékukkal ■ hagyományos Tekken féle verekedős rendszert ötvöznék a szerepjátékkal, amely így első hallásra is több, mint érdekfeszítő. Az első hírek szerint két riválisbanda Las Sombras városában szolid háborúba kezd, ahol ■ Zanetti klán tagjaként kell elindulnunk, hogy ökölllel szerezzünk érvényt főnökünk szavainak. Persze nem csak püfölni kell ■ rivális banda tagjait, hanem az utcákon járva kapcsolatokat építeni, segítséget szerezni, és gengszteréletünk ügyes-bajos dolgait végezni. Karakterünk győzelmei után fejlődni is tud, szóval úgy tűnik, minden adott egy kellemes és új játékforma megszületéséhez, a verekedős RPG sikertörténetének indulásához. Jaj, de jó is lenne ez!

# Jaws Unleashed

PC CD-ROM

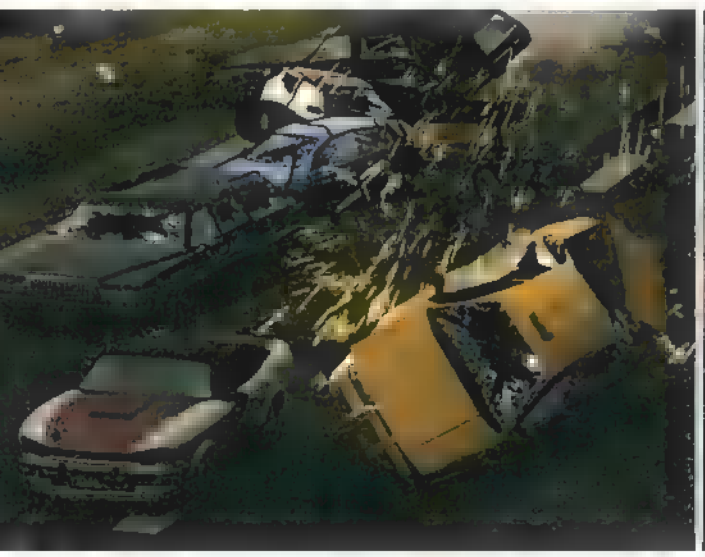
**Megjelenés** idén

Bár ma már kissé megkopott, azért ■ Cápa sorozat filmjein még mindig könnyen be lehet rosálni, és lássuk be, egyikünknek sem álma, hogy a nagy fehér cápával fusson össze egy laza tengeri fürdőzés során. Azt azonban már sokkal inkább el tudjuk képzelni, hogy mi magunk legyünk a cápa, aki vidáman lubickol a tenger vizében, védi ■ területét, becsülettel aprítja az élővilágot, és néhanapján egy bronzbarna szörfös is elcsámcsog, csak ■ image kedvéért. A nagynevű Ecco-hoz hasonló hangulat sokaknak lehet csábító, mindez persze felturbózott grafikával és akciódús játékmenettel lesz megfejelve, ahol minket vizsgáló biológusok, és cápavadászok elől kell majd menekülnünk. Elsőre remek ötletnek tűnik ■ Cápa filmek újszerű feldolgozása, reméljük ■ válik időközben középszerű alkotássá. Azért harapunk!

# Burnout: Revenge

**Megjelenés** év vége

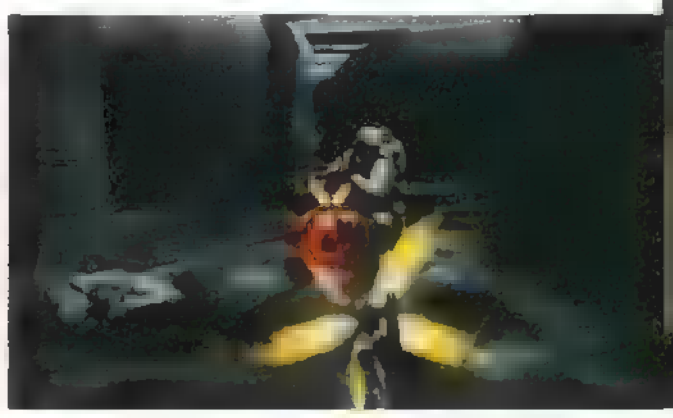
A Burnout-sorozat minden konzolon örök kedvenc, ráadásul legutóbbi, harmadik része (Burnout 3: Takedown) számtalan díjat nyert és talán a sorozat eddigi legjobbja volt. Aki eddig egy kis, fedeles üvegben tengette napjait és valamiért mégsem hallott róla, annak íme egy rövid szinopszis: van egy autó, amit mi vezetünk, és verseny közben naggggyon durván elbánunk mindenkivel, aki nem hagy minket érvényesülni a pályán. Elképesztően látványos törések, művészien kivitelezett totálkárok... sőt, a legjobb az, amikor egy forgalmas útszakaszba kell hajtanunk úgy, hogy lehetőleg minél nagyobb tömegkarambolt okozzunk. Nem szép dolog, a valós életben kimondottan kellemetlen, de itt valami érthetelen módon nagyon szórakoztató. Ha már a Burnout ilyen agresszív autós játék, a negyedik részt érthető módon a legfrusztrálóbb autós helyzetre hegyezik a fejlesztők: a délutáni csúcsforgalmon állhatunk bosszút, amikor a bedugult utakon próbálunk hajmeresztő mutatványokkal átvergődni. Ha közben összetörik néhány kocsi... nos, megesik. Mindaz, aki töltött már egy teljes péntek délutánt a kocsiban ülve, a Nagykörúton araszolva, valószínűleg örömmel éli majd ki frusztrációit – nézzük a nekik!



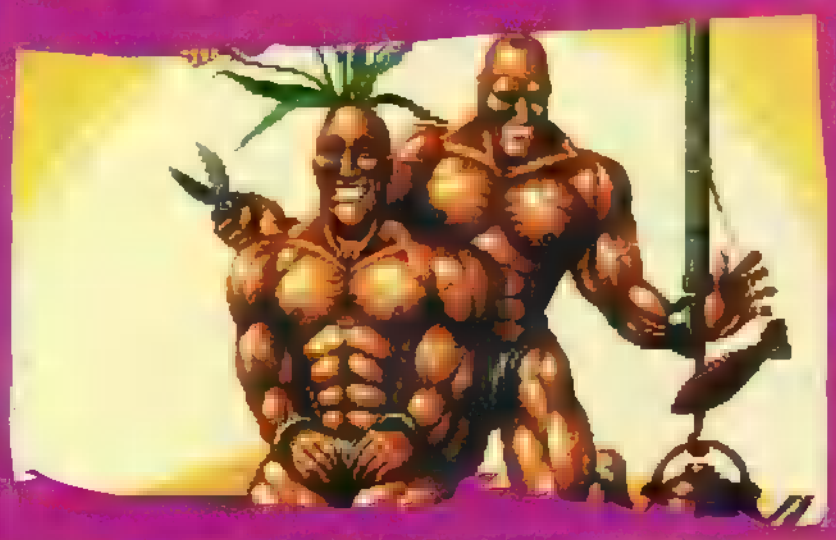
# Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

**Megjelenés** május

Megnyugodhatunk, kicsit késve ugyan, de meglettek a tömegpusztító fegyverek! Legalábbis erről tanúskodik a a FPS, mely ugyan kísértetiesen emlékeztet bizonyos valós eseményekre, természetesen csakis a képzelet műve. Jaj maguk, hát hova gondolnak? A sztori szerint ugyanis a CIA saját céljai érdekében titokban terroristákat pénzelt (fikció! fikció!) ám amikor ezt megtudták a állami vezetők, természetesen felháborodtak és azonnal leállították a projektet. Persze volt, aki nem akarta bezárni a bazárt, és Hydra néven tovább működött: egykori állami alkalmazottak illegalitásba vonultak és tovább gyártották a tömegpusztító fegyvereket a terroristáknak, sőt, mindenféle egyéb kétes ügyletbe is belefolytak, drogbizniszbe, kalóz MP3-ak e-mailben küldözgetése, és így tovább *(...borzasztó, még szerencse, hogy ez az egész csak a képzelet műve! - Dr. Spock)*. Ez persze nem mehet így tovább, gondolta a USA és rájuk küldte Cole Justice egykori titkosügynököt, hogy ugyan irtsa már ki őket mind egy szálig. Ő leszünk mi. Nos, nagyjából ennyi lenne a sztori, a többi már könnyedén hozzáképzelhető: hagyományos FPS, ahol a képernyő jobb alsó sarkában billeg a puska, bal egérgombbal (R1-gyel) pedig lövünk, lövünk, lövünk.



# XXX



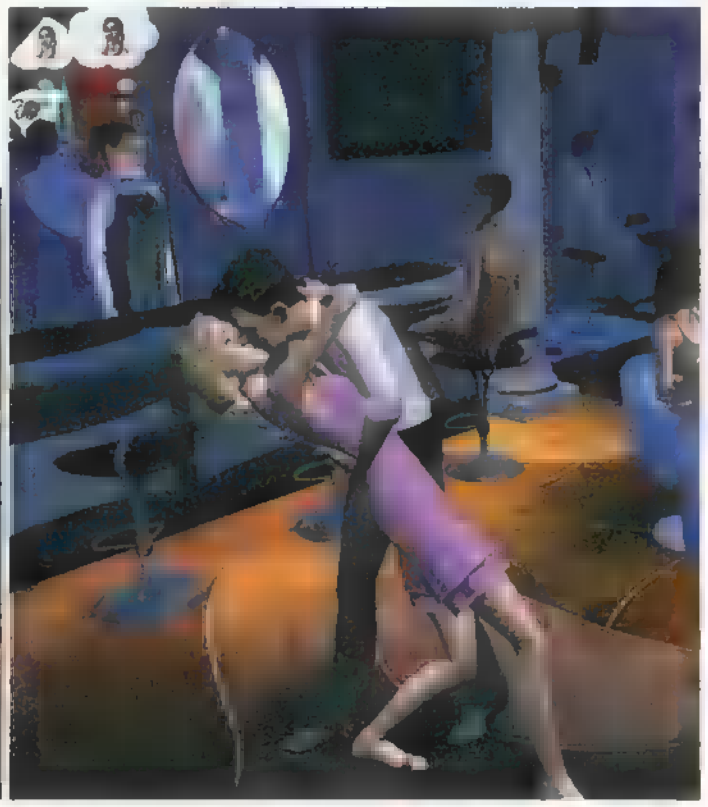
A GamePro erkölcsi kötelessége, hogy a kelet játékvilág termését is bevizsgálja, és sajnálattal kell beszámolnunk arról, hogy a helyzet ott sem kedvezőbb, mint a szexuálisan túlfűtött nyugaton. A NEC Turbo Grafx-16 konzolján futó CHO ANIKI sorozat például minden addiga képzelhetőt felülmúlta. A ma már klasszikusnak mondható oldalnézetes scrollozós videojáték főhősei egymást ölelgető izmos és kopasz férfiak, akik indokolatlanul mezteleneskedés és gyerekedés. Ráadásul elképesztő dolgokat hoz titott szerelmük, az egyik fején például virágok nőnek, ami egyértelműen a már letűnt hippi-korszak visszasírására utal. A szabad szerelem fertője tehát immár ideológiai értékkeresséssel is párosul, amely kétségtelenül minden addiginál komolyabb veszélyt jelenthet a csak tisztán erőszakos, szexmentes játékokra nézve. Addig is folytatjuk nyomozói munkánkat, addig is maradjanak velünk!

# The Sims 2: Éjszakák

PC CD-ROM

**Megjelenés** ősz

Aki emlékszik ■ első The Sims után áradó kiegészítő-lavinára, azt valószínűleg egyáltalán nem lepi meg, hogy az The Sims 2: Egyetem (avagy University, csak már magyarul is kapható) után máris bejelentették a The Sims 2: Nightlife-ot. Szerencsére a második kiegészítő is új ötletet rejt: mint címéből is kitalálható, kis kedvenceinket ezúttal az éjszakai élet forgatagába hajíthatjuk, hadd menjenek csajozni, pasizni, szórakozni. Ez persze számtalan lehetőséget rejt: nem csupán a románcra vágyó fiúk-lányok élhetik ki magukat az új belvárosi játéktér szórakozóhelyein, hanem azok is kirúghatnak a hámból, akik egy vadulósabb bulira vágynak. Ha már kimaradt az életedből, hogy két csajjal *(vagy három kutyával - Dr. Spock)* pezsgőzz egy jacuzziban, legalább a simednek szerezd meg ezt ■ kis örömöt. Ha pedig még előtted áll ■ lehetőség, akkor ■ elkezdhetsz gyakorlatozni. A lényeg, hogy most már nem csupán alvással lehet eltölteni az éjszakát, mehet a buli reggelig!



# Desperados 2 Cooper's Revenge

PC CD-ROM

**Megjelenés** év vége

Figyelem! Ünnepélyesen kijelentjük, hogy ez ■ játék jó lesz. Ha netán mégsem, akkor minden kedves érdeklődőt sok szeretettel várunk a megjelenés másnapján, kiegyenesített kaszákkal, fáklyákkal és BFG-kkel ■ Atari székháza előtt. A pontos programot majd ott ismertetjük. Hogy mire ■ nagy lelkesedés? Az első rész nagyon jó volt, ■ Commandos nevű világháborús stratégia-akciójáték vadnyugati környezetbe illesztett koppintása, szerettük. Néhány lelkes főből álló csapatunk minden tagjának megvolt a maga speciális képessége, melyeket kihasználva bukdácsolhattunk végig ■ pályákon, különféle ravaszdi feladatokat teljesítve. Persze annak idején izometrikus perspektívából bámultuk icipici hőseinket, mára azonban feltalálták a dzsíforszot meg ■ radeontot is, úgyhogy semmi akadálya ugyanezt három dimenzióba ültetni – de emellett bármikor visszaválthatunk izometrikus nézetbe is, ha úgy könnyebb döntéseket hozni. A játékmenet persze ismerős, még ■ kezelőfelület is szinte teljesen ugyanaz (nosztalgiára alapoznak ■ nyavalyások...). Persze ezúttal sokkal többféle egyedi vonással rendelkeznek karaktereink, így több taktikai lehetőségünk lesz.

# NET ajánló

## Csillagok, csillagok...

www.starwars.com

Május 19-én érkezik ■ mozikba a Star Wars új trilógiájának befejező része, és ■ egész világ már tűkön ül, hogy megtudja, hogyan is lesz a tejfölösszájú Anakinból a rettegett, ziháló Darth Vader *(...hát EB-BŐL az Anakinból sehogy - Dr. Spock)*. A Starwars.com oldalon minden hivatalos infó, kép, trailer és kapcsolt anyag megtalálható, érdemes kutakodni rajta, ha felkészülten akartok beülni ■ moziba. Az Erő és ■ akadozásmentes netkapcsolat legyen veletek!

## Ha megöl az unalom

playsite.iwin.com

Több tucat ingyenesen játszható online játék egy helyen, minden kategóriában. Táblás-, logikai-, akció-, és szerencsejáték is található ezen a remekül kialakított oldalon, így ha véletlenül unatkoznátok, akkor itt el lehet lébecolni néhány órácskát. Van olyan játék, amiért fizetni kell, de csak akkor, ha a teljes verziót töltitek le. Ezzel meg inkább ne terheljétek ■ családi hitelkártyát, annyit már nem ér ■ sztori.

# PROGRAMAJÁNLÓ

## Apád-anyád oda menjen!

Olyan előnyünk van, amiért a világ bármely részéről érdemes elutazni (oda egyébként is érdemes), ugyanis 2005. április 2-án a Pannon Filharmonikusok „1 Fontos Koncert" sorozatának előadásában Berlioz: Fantasztikus szimfónia (Op. 14) műve hallgathatók meg. 19 órás kezdettel a koncertre a ZenePark nevű helyen kerül sor (Pécs, Felsőmalom utca 22., volt Park mozi), így hát ha nem Pécsen laktok, akkor a szülők bizony jó néhány órára elhagyhatják az otthont, amíg ti a szabadban...

## Te pedig ide gyere!

Jó tudni, hogy ha nincs a lakás, akkor inkább játék, a buli (meg a [illegible] Spock) de most egy olyan kulturális eseményt ajánlunk, amely nekünk sokat jelentett a múlt idejében. A Magyar Színház hagyományosan [illegible] Budapest, Nagyvárad tér 4.) április 23-án este 7 órás kezdettel a Vadászat című darabra várja kedves közönségét, amely a Hobo Blues Band és a Bonanzaszabó Ilyés Gyula Magyar Nemzeti Színház közös produkciója. A Hobo-féle hangulat utánozhatatlan erőssége a szöveg egyszer minőségében [illegible] hogy [illegible]

# 24

Kicsit valóságshow, kicsit szappanopera, de mivel mindkét meghatározás lealacsonyító, inkább mondjuk azt, hogy a 24 című tévésorozat egy új, vérpezsdítő műfajt hozott létre. Reméljük, hogy a belőle készült játék is korszakalkotó lesz.

Terroristák ■ egyik elnökjelölt életére törnek. A családom is célponttá vált. Lehet, hogy a kollégáimnak mindkét esethez közük van. Jack Bauer szövetségi ügynök vagyok. Ez életem leghosszabb napja. – ezekkel ■ ma már kultikus mondatokkal indult el a televíziózás történetének egyik legnagyszerűbb sorozata, a 24. Joel Surnow, Robert Cochran és Howard Gordon, ■ történet írógárdájának vezetői tökéletesen ráéreztek arra, hogy mire nyitott ■ közönség. A koncepció pedig mindennél egyszerűbb volt: készítettek egy valós idejű sorozatot, ahol egy szövetségi nyomozó egyetlen napjának minden óráját külön epizódokban kísérhettük végig, aki persze nem éppen aludt vagy a tévé előtt fetrengett, hanem egy borzalmas ügynek igyekezett pontot tenni ■ végére – igen szűkös határidőn belül. Ennek eredményeképpen egyetlen percig sem volt unalmas ■ sorozat, olyannyira, hogy ■ tengeren túlon immár ■ negyedik széria indult el nemrégiben *(hűha, hosszú ez ■ nap... – 42)* és Jack Bauer nyomozó kalandjainak sikere továbbra is töretlen. Kétségtelen, hogy van valami

**egyedien zsenialitás**

abban, ha egy filmben minden perc valódi 60 másodpercnek felel meg, ehhez persze nagyon komoly háttérmunka szükségeltetik és szerencsére az alkotók egy percig sem engedtek ■ profizmusból. A jelenségre természetesen a játékszakma is felfigyelt, így ■ Sony Computer Entertainment Europe, ■ Twentieth Century Fox, valamint ■ Fox tévétársaság közös erővel fogott össze, hogy ■ sorozathoz méltó játékot készítsenek. Első benyomásra azt kell mondanunk, ez talán maradéktalanul sikerül is nekik. Persze a végső változat még messze van, de az előzetes képek és információk is bőven elegendőek ahhoz, hogy érezzük, ■ valami nagyon nagy dolog van készülőben. A játék története valahol ■ második és harmadik évad között játszódik, így egy teljesen új történetet kapunk, ahol szintén

**real-time időben**

kell kibogoznunk a szálakat, több szereplőt is irányítva. Rengeteg akció, autós üldözés, vallatás és nyomozás vár ránk, mindegyik egyedi játékmódot takar (taktikai-akció, kaland, szerepjáték elemek jól elkeverve), és természetesen az idő nagy ellenség lesz minden apróbb küldetés alatt. A nagy cégek erőfeszítéseinek hála ■ sorozat komplett szereplőgárdája is megjelenik testestül-hangostul a játékban, professzionálisan lemodellezve, így ■ rajongók most ismét akcióban láthatják Kiefer Sutherlandet, Elisha Cuthbertet, és Carlos Bernardot, csak most kicsit interaktívabb formában. Bár egyelőre csak PS2-változatról ■■■ szó, ■ PC-sek és Xboxosok még ■■ adják fel: remélhetőleg más platformra is elkészül a játék. Mindezek fényében nem csoda talán, hogy ■ GamePro szerkesztősége 24 órás lázban ég, nagyon várjuk már ezt a játékot, és bízunk benne, hogy a megjelenés 24 órája nem ■ csalódás napja lesz.

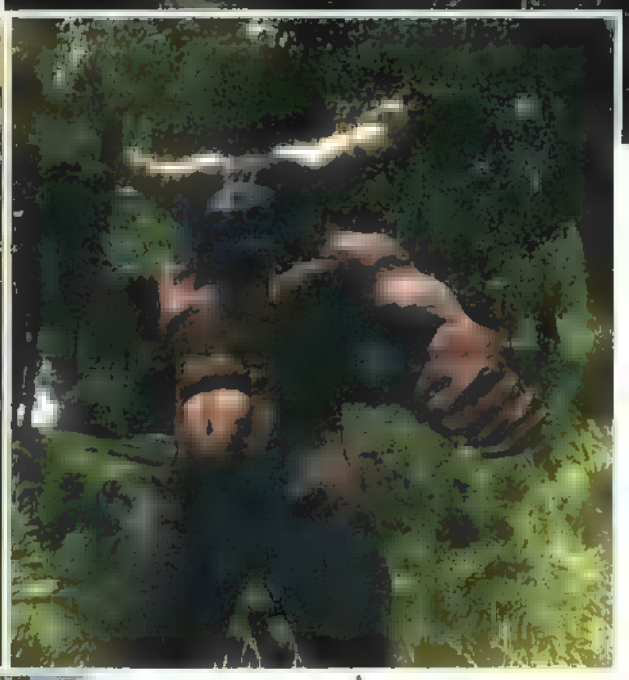
**KIS LEBOWSKI SZERINT**

TÍPUS 24 óra, lemaradás nélkül
MEGJELENÉS ősz

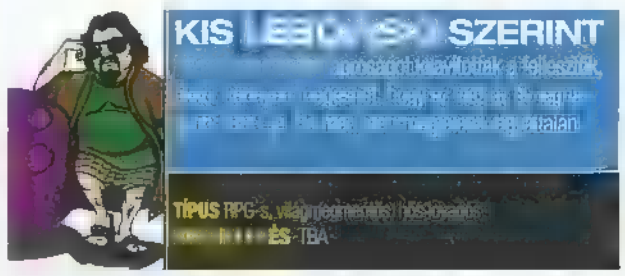
# Elder Scrolls IV: Oblivion

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

Ha valaki egy komoly szerepjátékra vágyik, akkor most végre van miért várnia. Külön érdekesség, hogy az Elder Scrolls sorozat negyedik hőseposza már a következő generációs konzolok felé kacsintgat. A PC-s verzió mellett természetesen.



A Bethesda munkáját az évek során elég sok kritika érte, de mindezek mellett is nyugodt szívvel jelenthetjük ki, hogy ■ fiúk komolyan kitettek magukért, és rendszerint olyan RPG-ket készítettek, amelyeket érdemes újra és újra elővenni az idők során. Három évvel ezelőtt, a legutóbbi rész, ■ Morrowind megjelenésekor már mindenki elismerően csettintett, de a fejlesztők így is sok kritikát kaptak, amelyek leginkább ■ játszhatóság ■ játékmenet hibáira hívták fel a figyelmet. Nos, hosszú hallgatás után az alkotók mellet verdesve (persze mindenki csak ■ saját mellét verdeste természetesen) kijelentették, hogy ■ most készülő negyedik rész leszámol az esetleges támadási felületetekkel, vagyis az Oblivion várhatóan minden idők egyik legnagyobb RPG-je lesz. Ezt nem is olyan nehéz elhinni az előzetes fotókat és anyagokat látva. A játék grafikája lélegzetelállító, bár ■ még elég kérdéses, hogy mekkora PC-n fog tényleg így kinézni, de ■ alkotók szerint nem kell majd egetverő gépigénnyel számolni, ■ konzolok meg ugyebár úgy is elképzelhetetlen csodákra lesznek képesek (reklámszag, erős itt a reklámszag). A történetről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy Tamriel fő provinciájában, Cyrodiil-ben játszódik majd. Gyakorlatilag ott folytatjuk, ahol ■ harmadik rész véget ért: a császár halott, és uralkodó hiányában a rend is felborul. Ekkor Oblivion kapui megnyílnak (Oblivion e játékban az alvilágot jelenti, ami ugyebár nem ■ legkellemesebb arcok gyűjtőhelye), és démoni seregek támadják meg Tamriel világát. Persze ehhez hőseinknek is lesz egy-két keresetlen szavuk, és megindul a kaland, a cél pedig – mint minden esetben lassan – ■■ adott világrész megmentése ■ gonosztól. Szerencsére a fejlesztők figyeltek ■ rajongók észrevételeire, és sokat finomítottak a fajok közti képesség-különbségeken, így már szinte mindegy, hogy milyen kasztot választunk, gyakorlatilag hasonló esélyekkel küzdhetünk a sötét erők ellen. A karakterek fejlesztése is módosult, több tapasztalatpont esetén kombinált támadási képességeket kapunk, így több módon is nekimehetünk egy csatának. Az MI is sokat fejlődött, ■ szereplők reakció nem előre megírtak, egy adott helyzetet többféleképpen is megélhetünk. Szóval minden nagyon egyben lesz itt, csak ■ multiplayer rész hiányzik még a palettáról, de egyelőre nagyon úgy néz ki, hogy azt fújhatjuk. Az Elder Scrolls tehát ismét nagy dobásra készül, mi meg várjuk már, hogy célba is találjon!



# Delta Force: Reloaded

PC CD-ROM

**Megjelenés** tavasz

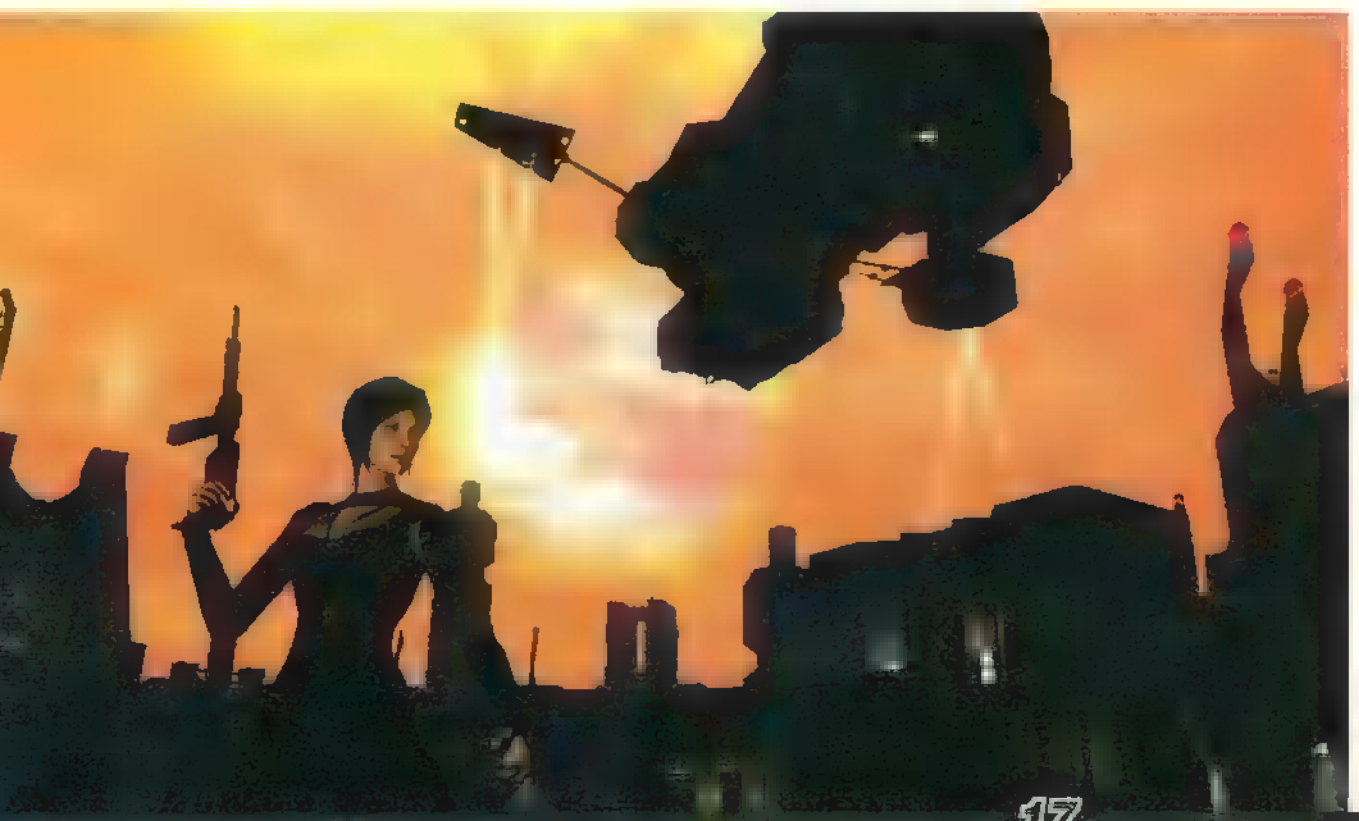
Először is tisztázzuk: volt egyszer ■ Delta Force: Reloaded, aztán a Delta Force: Next Gen és most a Delta Force: Xtreme. Mindez alig egy hónap alatt! A trükk az, hogy mindhárom ugyanaz ■ játék, csak a fejlesztők menet közben nem voltak elégedettek a címmel. Mindegy, még mielőtt Delta Force: Revenge of the Sith-re keresztelnék át, gyorsan lássuk, mire is ■ nagy készülődés. A NovaLogic régi motoros ■ pályán, annak idején, az eredeti Delta Force-szal talán ők alapították meg a taktikai-háborús FPS műfaját. Időközben persze születtek szebbek és jobbak, de most összekapták magukat a fiúk és megpróbálnak tőkét kovácsolni ■ régi dicsőségből. Az alapjátékot teljesen átdolgozták, új engine-t kapott (szépen is néztünk volna ki, ha megint szoftverből kell nyomnunk ■ VoxelSpace-t...) illetve új pályákat, többek közt huszonöt kooperatív küldetést. A többjátékos rész persze sokkal fontosabb, mint akkor: harmincketten is zúzhatjuk, illetve statisztikáinkat már ■ neten is eltárolja ■ rendszer. (Esős napokon lehet nézegetni.) Aki annak idején szerette ■ játékot, most újból nekieshet. Aki nem... majd most.

# Aeon Flux

PlayStation 2 XBOX

**Megjelenés** ősz

Az Aeon Flux évekkel ezelőtt animációs sorozatként kezdte az MTV-n (nem összekeverendő a Beavis & Butthead-del!) ám mivel őszre mozifilm készül belőle a csinibini Charlize Theron főszereplésével, miért ■ legyen belőle játék is? Ez sok szempontból remek dolog: megint kapunk egy helyes női játékhőst, aki felveheti a versenyt ezúttal ■ No One Lives Forever-sorozatból elhíresült Cate Archer szuperkémmel. Igazság szerint a játék mégis jobban hasonlít ■ Blizzard ezer éve készülődő (legutóbb következő generációs konzolokra csúsztatott) taktikai sci-fi TPS-éhez, a StarCraft: Ghosthoz. A távoli jövőben irányíthatunk egy különféle különleges képességgel felruházott női ügynököt, aki amellett, hogy lopakodik, harcos amazonként bárkinek pillanatok alatt elkeni a száját. A fejlesztő Majesco (BloodRayne-sorozat) célja a lopakodós játékok új generációjának kialakítása: a „speed stealth" lényege, hogy ■ játék még ■ sunnyogós részek alatt sem lassul ■ és az akció mindvégig megállás nélkül pörög. És ■ ■ Aeon Flux... Szép és halálos! ...Anyu, bemutatom az új barátnőmet!



## WTF?!

**Még nem tudjátok, nem is sejtitek, mi vár rátok a kinti világban. Gyakran a gamereket nézik hülyének, pedig a nagybetűs élet is tartogat számtalan megdöbbentő meglepetést, mint tehát a heti gyűjtemény az Isten Állatkertjéből**

### Nem vagyok miatt szabadlábon?

Csehország dél-nyugati részén fekvő Plzen börtönében egy lopás miatt elítélt férfi érdekes módon vetett véget büntetésének folyamatos merevedésben kezdett szenvedni. Mielőtt bárki is komolyan venné az ötletet, a priapismus nevezetű orvosi betegségről van szó, amely során a hímvessző képtelen nyugalmi állapotba kerülni. Nos, ez a furcsa jelenség kapóra jött a férfi kórházban műtötték, majd haza is engedték feleségéhez, mondván, hogy oda jobb kezekben van. Börtönélet vége, szerelem vissza, egészséges élet veszi kezdetét. Nem rossz.

### Virtuális hard miatt ölt

Az online szerepjátékok nem ritkán keverednek a való világgal, és nem éppen a legszerencsésebb módon Shanghai-ban egy 18 éves Chengwei nevű fiatalember a Legend of Mir 3 nevű játékban egy értékes varázskardot szerzett, amelyet kénytelen volt Zhu Caoyuannak, Zhu nem volt sőt kerekre egyenes a speciális kardot 7.500 yuanért (igaz pénz, csak nem nálunk, sajnos). Shu a rendőrségre ment, akik azonban elhárították, mondván, hogy Kínában nincs a virtuális tulajdonra vonatkozó jogrendszer. Ezen már a meglopott fiatalember olyan dühös lett, hogy azonnal Zhu házába ment, és egy késsel megölte. Újabb szóra a cenzúra pártján összeomlanak, hogy ilyet megtehetnek.

### Tanfolyam a rendező fiataloknak

Akárcsak a Bandidos című videójátékban, immár a valóságban is ez ügyet vállalt Ezequiel Lopez pszichológus nemrégiben a Kanári-szigeteken indított egy úgynevezett flört tanfolyamot. Ahol megtanítják (aki elegendő fizetőt megtanulhatja), hogy mit kell tennie, hogy szexuálisan vonzó hatást váltson ki a nőkből napokban. Próba randik, testbeszéd-órák, és talán gyakorlati vizsga? Ismét egy remek útja annak, hogy az egyenességet pusztítsuk, bátékok jelentkezzenek!

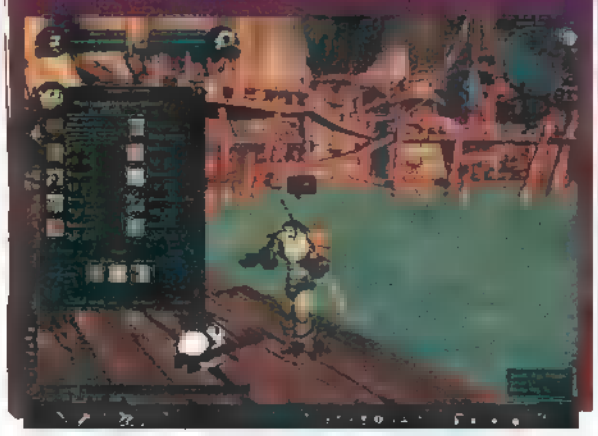
# PICI HÍRZ

A Realms még évekkel ezelőtt Prey mű játékon, készült el a srácok, a Duke Nukem Foreverrel is... hogy szemfülesek az idei E3-on bemutatásra kerülő játékok előzetes listáját áttanulmányozva rábukkantak a Prey-re... Jólértesültek azt is tudni hős alienek na a

Jók az ne tűk fizetni. Persze köztük ami minden a Anim már a játékos általa állat és annak a túlélni a őszintén, nem vártunk vagy órá a lakás különböző Hihetetlen mókának

készülődik az Arts titkos With azaz az Az s mást a kedvünkért. A sem sokat

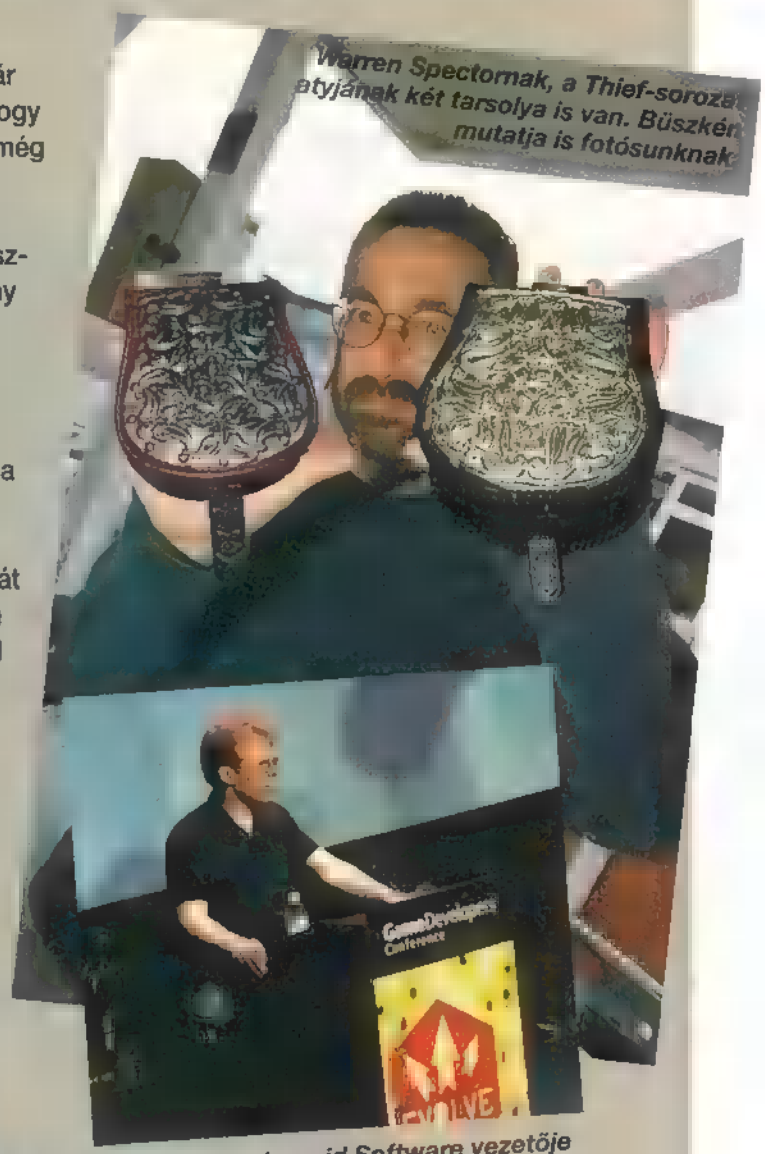
szívünk a World of Warcraft ötlettel elő: az amerikai hanem a vesz a Akik szervereken azok szintű után kaphatnak egy az résztvevő kávézóban... Fura ötlet van csak ott a kell



# A fejlesztők tarsolya

Szuperexluzív! A játékfejlesztők titkai

Egy régi rejtélyről rántjuk le nektek a leplet: bár gyakran találkozhatunk azzal a kifejezéssel, hogy „a játékfejlesztők tarsolyában bizony maradt még elég ötlet..." vagy valami hasonló, sokan nem is tudják, hogy pontosan miről is van szó. Mi utánajártunk, hogy milyen is lehet a játékfejlesztők tarsolya. Tisztelt Egybegyűltek, íme néhány szuperexkluzív fotó arról a bizonyos tarsolyról, amely oly gyakran szerepel a cikkekben. Megfigyelhető, hogy a játékfejlesztők alapvetően elegáns tarsolyokat szeretnek használni, leginkább az A és a B modellek közkedveltek a szakmában, nyilván egy szép tarsolyban több és jobb ötlet fér el. Jól látható, hogy a C és D modellek a kisebb fejlesztőcsapatok kelléktárát képezik, akiknek ugyan van tarsolyuk, de nem olyan elegáns, mint a sikeres cégeké. Ezekből általában csak egy középszerű FPS-re futja, esetleg egy koppintott ötletre, amely kiesett egy díszesebb tarsolyból. Ritkán azért előfordul, hogy kisebb tarsolyból is nagy ötletet lehet előhúzni, de általában ilyenkor az A és B modellekkel rendelkező tarsolyos cégek ezt el is veszik, erősebb tarsoly jogán. Azt pedig már csak finoman tennénk hozzá, hogy néhány rosszakaróval szerint ez az egész tarsoly-dolog csupán afféle újságírói közhely, de hát mit tudják ők...



Warren Spectornak, a Thief-sorozat atyjának két tarsolya is van. Büszkén mutatja is fotósunknak.

John Carmack, az id Software vezetője még a GDC-re is magával viszi tarsolyát, hiszen ki tudja, bármikor eszébe juthat egy jó ötlet.

# SpecForce

PC CD-ROM

**Megjelenés** TBA

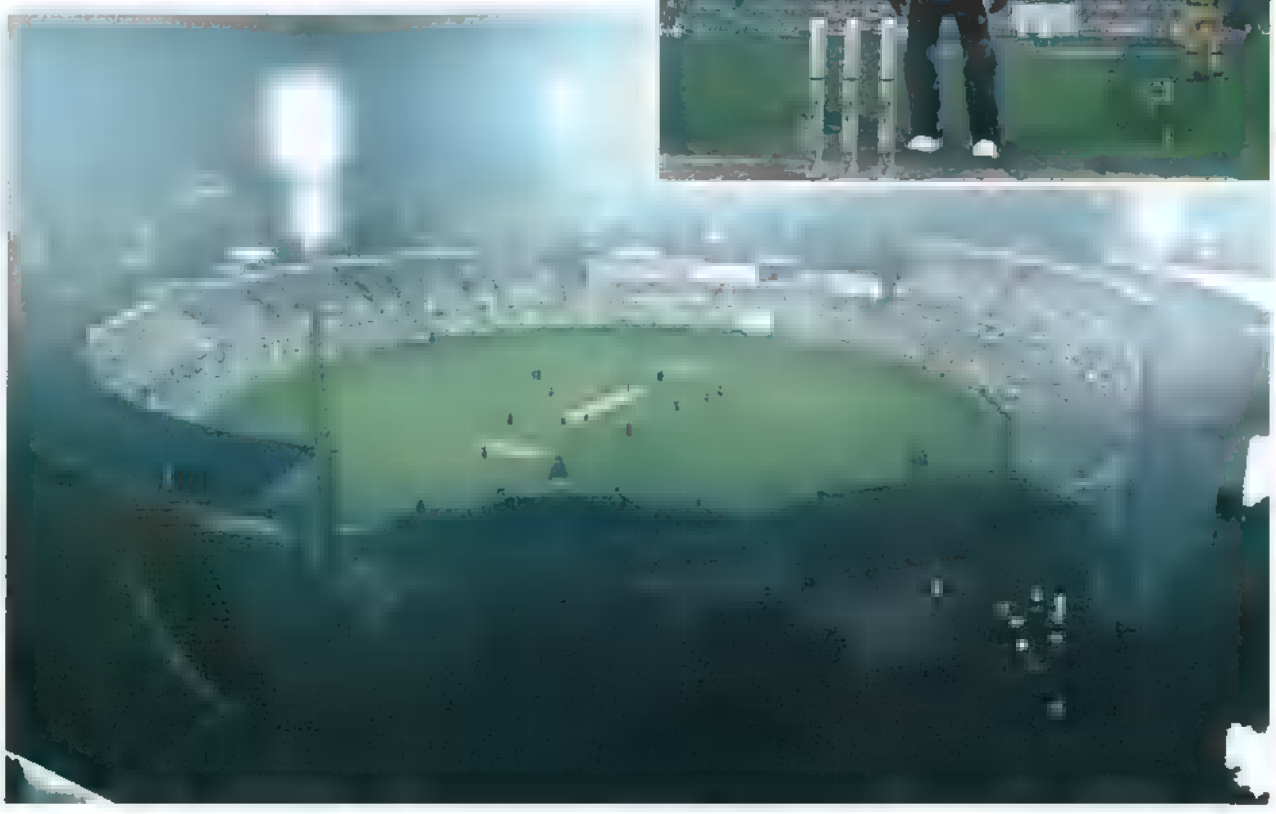
Bár kiegészítőnek indult, már vadonatúj programon munkálkodik a Chrome-ot jegyző Techland. A Chrome: SpecForce-ból tehát már csak SpecForce lett, amely persze ettől még nem kevésbé izgalmas. A Chrome grafikai motorjával futkározó FPS szintén a jövőben játszódik, ahol az emberiség egyetlen hatalmas Föderációba tömörül, és az űrbe veszi az irányt, hogy idegen bolygókat kolonizáljon. Persze ezt nem mindenhol nézik jó szemmel, és a nagy Szövetség is hamar oszladozni kezd, így az emberi fajt védelmező katonaként hamar belecsúszunk a lecsóba, lesz dolgunk rendesen. Jó FPS-hez híven komoly multiplayer támogatás is lesz, de a végeredmény még messzebb van, kicsit várni kell még a mókázásra.

# Cricket 2005

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

**Megjelenés** július

Az EA Sport bejelentette, hogy idén is piacra dobja a Cricket sorozat legújabb verzióját, amelyben eddig megismert csapatok mellett a Cricket Australia, ECB, NZ Cricket, és South African Cricket liga is helyet kapott. Ez mind nagyon szép és jó, mellesleg játék is csodálatosan néz ki, de fő kérdés az, hogy vajon kit is érdekel ez igazán? A krikett nem az a slágergyanús adrenalin-pumpáló játék, amely tömegeket mozgat, még csak verekedni lehet pályán és rajongók sem borogatnak metrószerelvényeket egy meccs után. Szóval ez várhatóan csak rétegjáték lesz, de az előzetes anyagokat nézve legminőségibb alkotás. Aki krikett-mániás, most bizonyára euforikus rohamot kapott. Mi csak kedvesen mosolygunk. (Már amennyire tőlünk telik.)



# Hogyan villants?

## Heti témánk: a kézikonzol

**És igen, mélyen tisztelt fiatalság, ismét itt a lehetőség, hogy villogjunk az új kütyünkkel, ha már a PSP és a DS elárasztotta a nagyvilágot. Kapjuk el a divatot, legyünk az elsők, akik beszerzik a kis játékgépeket, és minden percben villogjunk vele a haverok előtt, mert attól jobban érezzük majd magunkat! Lássuk, hogyan is lehetünk az élet császárai!**

**1** Minden órán feltolt hangerőn nyomjad a Super Mario-t, és ha a tanár vörös fejjel kérdezi, hogy mi ez a pittyegés, mondd, hogy bomba van a teremben. Hatástalanítsd, és Te leszel a nap hőse.

**2** Az ebédlőben, a sorban állva is a kis kütyüvel foglalkozz, esetenként hangosan jajveszékelj, hogy mennyire állat a Metroid új verziója, meg a dupla képernyő. A butább csajoknak add be nyugodtan, hogy ez egy párhuzamos dimenzióban tényleg történik, és ott Te vagy a létezés Ura. Este randi.

**3** Ha PSP-d van, akkor „Hogyan villants új MP3 lejátszóval" című régebbi tanulmányunk összes eleme használható itt is. Amúgy meg csak lökd oda lazán bárkinek: "PSP, bakker! Ez most a cool!". A tömeg majd felemel.

**4** Folytass geek osztálytásakkal komoly diskurzust arról, hogy DS, vagy PSP tudása-e meggyőzőbb. Közben vedd elő gépedet, és figyeld, ahogy a geek reszketni kezd. Hatalmad van mások felett, élvezd ki a pillanatot!

# VÁGOD?

- A világhírű első T-Ford kocsi tervezője egy magyar gépészmérnök volt, nevezetesen Galamb József, aki Amerikába egy autókiállítás kapcsán jutott el. Munkát vállalt a clevelandi Stearn's Automobile Companynál, majd a niles-i Harris Művekhez került. Itt készítette el első gépkocsiját, amely kis üzemanyag fogyasztású volt.
- Henry Forddal 1905-ben találkozott, aki az ő tanácsára kis kocsik gyártására tért át. Galamb József, mint Ford munkatársa, tervezte meg T-modellt, amellyel világhírnevet szerzett magának és egyben a gyártó cégnek is. A kezdeti sikereket jelentette az évi kb. tízezres példányszám eladása, ami akkor, autógyártás kezdetén, igen nagy számnak volt mondható.
- A könyvtárak eredete a régmúltba, a görög és római kultúra virágzása előtti időkre nyúlik vissza. Ninive (Asszíria fővárosa) romjai közt találták a legkorábbit, egy „cserépkönyvtárat" – ebben tárolt könyvek anyagául ugyanis égetett agyagtáblákat használtak.
- A flamenco egy kétszáz éves, Andalúziából származó népzene és tánc, amely a szegények szórakozásának indult.
- A mobiltelefonok gyártásához tantalum szükséges, amelyből a legtöbb Kongóban található. Ez az elem rendkívül sűrű és kemény, jól vezeti az áramot és a hőt.

## A KRÉTA kérdése:

Az előző számban feltett kérdés:
Mi a szamuráj szó jelentése? A helyes válasz:
Szolgáló személy

**Mikor vezették be az SMS (Short Message Service) szolgáltatást?**
**A – 1995**
**B – 1999**
**C – 2001**

A helyes választ (és adataidat) küldd e-mailen az alábbi címre:

gamepro@kretamagazin.hu

A KRÉTA és a GamePro közös játékában havonta megnyerheted 20 db eredeti, világítós KRÉTA-Baggy egyikét. A nyertesek nevét a www.kretamagazin.hu honlapon is közöljük.
Küldd meg nekünk, hogy a GamePro melyik számában megjelent kérdésre küldöd a választ, a helyes válasz betűjelét, nevedet, címedet és születési évedet. Pl.: GamePro 2005/03, A, Ebéd Elek, 1848 Budapest, Ágyú 2., 1995.
Kizárólag azok vesznek részt a játékban, akik megadják (1) nevüket, (2) pontos címüket, (3) születésük évét is.
Adataimmal részt veszek a KRÉTA és a PEOPLE TEAM Alapítvány 2005. május 29-i (gyermeknap; pótsorsolás: június 17-én) ajándéksorsolásán is, ahol 3333 ajándék gazdára. Többek között 5 db 12 napos belföldi táborozás, egyenként 65000 Ft értékben. Jelen adatközléssel hozzájárulok ahhoz, hogy nevemet és címemet a KRÉTA használja a táboroztatással és oktatással kapcsolatos tevékenységei során. Adataim értékesítéséhez semmilyen körülmények között nem járulok hozzá, azok feltétlenül titkosan kívánom kezeltetni.
Adataim törlését bármikor kérhetem (munkaidőben) az (1)275-75-76-os számon vagy írásban adattorles@kretamagazin.hu címen.
A játék szabálykönyvét megtalálod a www.kretamagazin.hu oldalain.

KRÉTA
AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB DIÁKMAGAZINJA
WWW.KRETAMAGAZIN.HU

# Turkálda

## Szerkesztőségi kedvencek

Szeretett kollégáink az alábbi játékokkal múlatják éppen idejüket – ha épp nem ■ GamePro-t készítik Nektek. (Multiplatform-játék esetén zárójelben az olvasható, melyen hősünk ■ stufát nyomja.)

### Sanyi Chiba

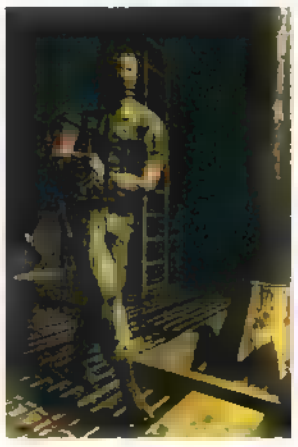
1. Splinter Cell: CT (Xbox)
2. ■ World of Warcraft (Pc)
3. ■ Halo 2 (Xbox)
4. ■ Doom 3 (Xbox)
5. Metal Gear Solid 3 (PS2)

### Aszpik

1. World of Warcraft (PC)
2. CS: Source (PC)
3. Brothers ■ Arms (PC)
4. ■ Half-Life 2 (PC)
5. Space Invaders (GBA)

### Larry Dam

1. Final Fantasy X-2 (PS2)
2. ■ NHL 2k5 (PS2)
3. Gran Turismo 4 (PS2)
4. ■ PES 4 (PS2)
5. WWE ■ ■ (PS2)



## Mire várunk?

Hazai megjelenések (április 15-április 29.)

### PC

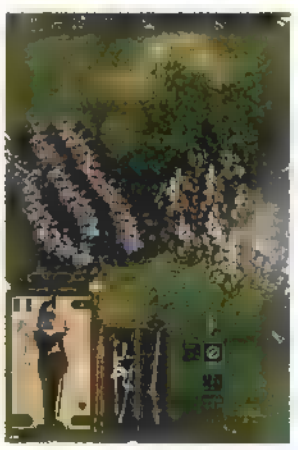
1. Cossacks 2: Napoleonic Wars (stratégia)
2. ■ StarWars Lego (akció)
3. ■ Stronghold 2 (várépítős)
4. ■ Close Combat: FTF (csapatos taktikai FPS)
5. ■ Cold Fear (túlélőhorror)

### PS2

1. Midnight Club 3: DE (autós)
2. ■ vs Capcom ■ Chaos (akció)
3. StarWars Lego (akció)
4. MX vs. ATV Unleashed (autós-motoros)
5. CM 5 (foci menedzser)

### XBOX

1. StarWars Lego (akció).
2. Midnight Club 3: DE (autós)
3. ■ vs Capcom SVC Chaos (akció)
4. MX vs. ATV Unleashed (autós-motoros)
5. CM 5 (foci menedzser)



## Amerikai konzol TOPLISTA

1. Resident Evil 4

Ilyen is régen volt: ■ Egyesült Államokban továbbra is GameCube-os cím vezeti az eladási listákat. Szó se róla, ■ Resident Evil 4 sokak szerint a sorozat eddigi legjobbja.

2. GTA: San Andreas

Nahát, nahát. Őrülünk ■ GTA 4 PS2-es sikerének, de most már aztán tényleg nagyon gyorsan kérjük ide a PC-s és Xbox-verziókat, különben... nem is tudjuk mi lesz. Botrány.

3. The Legend of Zelda: TMC

A két vezető GBA-cím egyike. A „Zelda" szócska általában már önmagában is elég ■ sikerhez, ráadásul nem is véletlenül... Miért épp a Minish Cap lenne kivétel?

4. Marcenaria

Mi vagyunk ■ zsoldosok, kezünk sosem dolgozott, ruhánk mégsem foltozott – hogy klasszikus idézzünk, nevezetesen ■ Süsü ■ sárkányt. A GTA-szerű akció egyaránt sikeres Xboxon...

5. Mercenaries

...és PS2-n, mint az a helyezésekből is látszik. Nem véletlen, ■ GTA-szerű szabad játékmenet, a számtalan választható fegyver és jármű bizony nagyon megdobja a játékot.

6. NFS: Underground 2

Még mindig a legutóbbi NFS vezeti (haha, értitek, vezeti) ■ autós játékok listáját. Tuning, éjszakai versenyek, nitró, blabla. Jó ■ de már várjuk a Midnight Club 3-at.

7. Halo 2

■ Halo 2 továbbra sem veszít népszerűségéből, elsősorban zseniális multiplayer része miatt, mely révén sokáig az első számú Xbox Live! kedvenc marad – jogos, jogos.

8. Madden NFL 2005

Szegény Larry Dam az utóbbi időben tétlenségre volt kárhoztatva, hiszen semmi értelmes sportjáték nem jött, amiről beszámolhatott volna... ■ otthon elvan a Maddennel.

9. Kingdom Hearts: CoM

A másik újkori GBA-klasszikus, felénk kevésbé ismert, de akik kicsit is járatosak ■ manga RPG-k világában, azok tudják, miről van szó. Mi tudjuk, nem hoz lázba, mi hibánk.

10. Super Mario 64 DS

Azért nem sámli, hogy ■ Nintendo DS játékai már összkonzol eladási listákra kerülnek... És persze ki más lenne ■ első, mint kedvenc vízvezeték-szerelőnk.

## Bottom5

**A hét bukása ■ mindig ■ néhány rettenet, ami sajnabajna nem kerülhet be a lapba. Egyrészt sokan még csipesszel ■ fognánk meg ■ játék lemezét, másrészt minek kínozzunk bárkit is, főleg magunkat. Lássuk, kik pályáztak a népszerű díjra. A százas lista alulról:**

100. ■ Ninja: End of Honor (2/10 – Xbox)
99. Spikeout: ■ Street (2/10 – Xbox)
98. Raging Tiger: The Second Korean War (2/10 - PC)
97. Nancy Drew: Secrets Can Kill (2/10 – PC)
96. Rise of ■ ■ (3/10 – PS2)

A GAMEPRO AJÁNLÁSÁVAL!

Társasjáték a javából....
...csak egy kicsit másképp!

- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdíjas versenyei is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

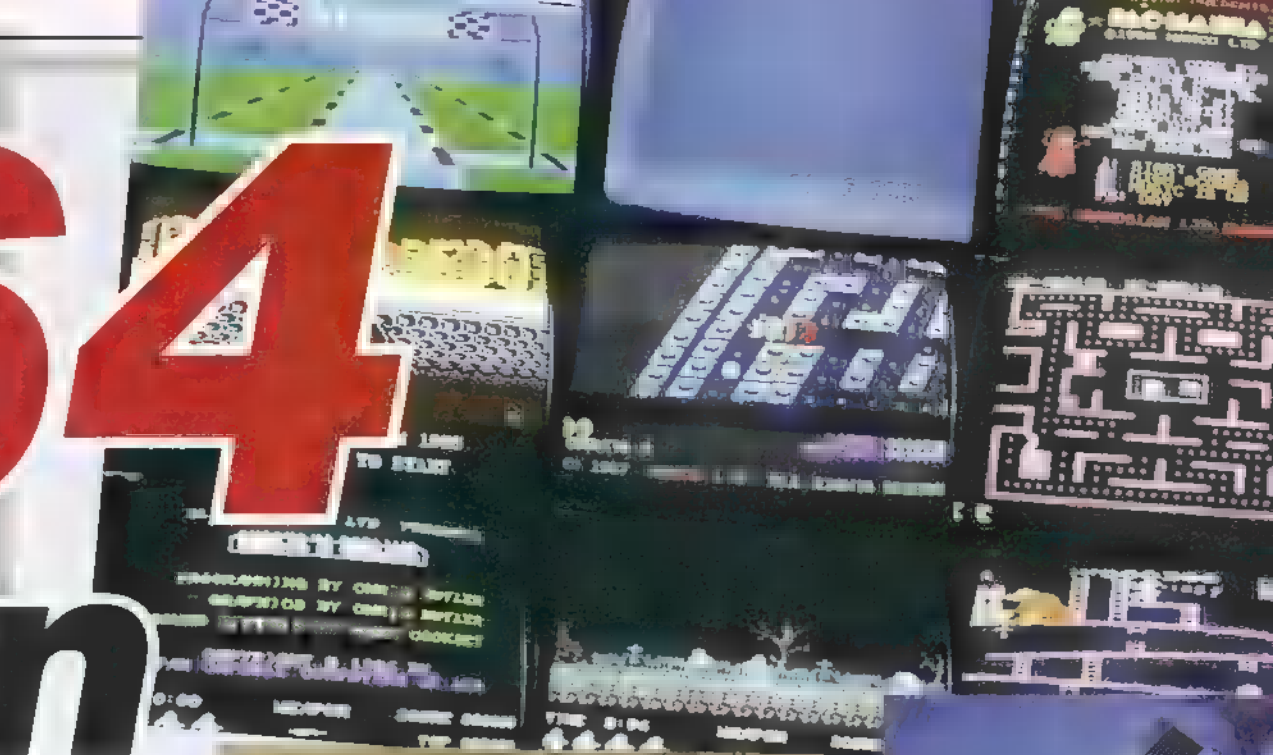
Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infókért!

HAMAROSAN

www.gamepro.hu

fórum, cikkek,
hírek, linkek...

# C64 régen és ma



Vannak legendák, amelyek soha nem fakulnak meg, soha nem tűnnek el a feledés homályában. A Commodore cég története és a C64 világszintű hódítása egy ilyen legenda. Ma már retró, de érdemes megismerkedni vele, már csak azért is, mert a kultusz bizony még ma is él.

Aki valaha is komolyan tolta ■ C64-et annak nem kell egy percig sem magyaráznunk, hogy mit is jelent ez a legenda. Persze egy 8 bites számítógép ma már elég röhejesnek tűnik, de akik egy kicsit is a dolgok mögé néznek, jól tudják, hogy a Commodore gépe bizony sokkal többet tudott és hozott ki magából, mint azt akkoriban sejteni vélték egyesek. Maga ■ gyártócég története is érdekes, ugyanis ■ 80-as évek egyik legsikeresebb üzleti vállalkozásáról beszélünk, amely negyed évszázados fennállása alatt több billió (nem vicc, ■■ nagyon sok milliárd) dollár értékben forgalmazott számítógépeket ■ világ minden tájára. Manapság a csúcs konzolgyártó cégek is csak álmodnak arról az eredményről, amit a Commodore húsz évvel ezelőtt – mondhatjuk nagyképűen – lazán elért: 1983-ban ■ Commodore profitjának 85 százalékát, azaz

## 651 millió dollárt

ez a gép tette ki. Ez tehát azt jelentette, hogy csak ■ gépvásárlásokból nyereséges volt a cég, a szoftveres támogatás pedig hihetetlen méreteket öltött, mivel elég egyszerű volt fejleszteni szinte minden típusra. Már ■ nyolcvanas évek elején a PET, és a VIC-20 modellek is nagy sikert arattak (5 bit, emberek, csak 5 bit volt a masina lelke és mire vitte!) de ■ C64 és az Amiga minden sikert felülmúlt. Sajnos 1995-re ■ vállalat képtelen volt versenyezni a PC-k térhódításával, illetve túl későn dobta piacra ■ Commodore PC-t, így kénytelen volt lehúzni a rolót, hosszú jogi huzavona után ■■ ESCOM AG vette meg. Béke poraira! Azért suttogva jegyezzük meg, a cég még ma is aktív, és szinte biztos, hogy hallunk még róla, ha más nem, ■ C64-es Joysticknak köszönhetően, amely önmagában egy játékkonzol (találkozhattatok is vele néhány számmal ezelőtt, a kütyük közt). Mi azonban leginkább PC-vel nyomulunk ■ mindennapokban, így nem csoda, hogy nagy öröm volt először szembesülni azzal, hogy a lelkes rajongótábornak köszönhetően készülgetni kezdtek a

## C64-es emulátorok

Windows alatt, amelyeknek célja ■■ volt, hogy ■ Commodore-kultusz ne múljon el nyomtalanul. Mára ■ retró láz már ■ konzolokat is elérte (PS2-n, Xboxon, GBA-n több régi arcade csomag is megvehető, nosztalgia mindenek felett!) így hát ■■■ csoda, hogy PC-s berkekben hihetetlen sikerrel futnak ■■ emulátorok. Ha komolyabban szeretnétek megismerkedni ezekkel, mindenek előtt ■ c64.lap.hu weboldalt ajánlanánk, ahol több tucat link mutat ■ világ összes tájára, ahol ■ C64-el foglalkoznak bármilyen formában. Nyilván Ti is szeretnétek kipróbálni ■ régi idők nagy játékait, nos ezt még egy régi PC-n is könnyedén megtehetitek, hiszen a 8 bites számítógép modellezése nem igényel különösebb tárhelyet, memóriát, vagy grafikai kapacitást. A c64.lap.hu oldalon rengeteg jól használható emulátort találhattok, amelyeket csak le kell tölteni a gépetekre, és egy .exe fájl segítségével már

## indíthatjátok ■■ ■ mókát

(DirectX támogatás azért nem árt hozzá). ■ leginkább a http://www.computerbrains.com weboldalról letölthető CCS64 nevű emulátort preferáljuk, ez a legmegbízhatóbb és kezelhetőbb szoftver mind közül, de ha más tetszik meg, valószínűleg abban ■■■ csalódhattok nagyot. Ezek után már csak ■ játékok után kell kutakodni kicsit, de ■■ ■■■ lesz nagy kihívás, tekintve, hogy ■ c64.lap.hu oldalról szinte bárhova eljuttok, ahol komoly gyűjtemények vannak. Ezekről persze ingyenesen le is tölthetitek ■ játékokat, nem fognak sok helyet foglalni ■ gépen, szóval csak bátran, nyugodtan ízlelgessétek a retró játékvilág ízeit, egészen biztosan megérzitek ■ varázsát, amely annak idején minket is megbolondított. Ha a világ legnagyobb

## C64 játékgyűjteményéből

akartok csemegézni, akkor irány a http://www.c64.com oldal, ■ több ezer játékot találhattok, leírással, képekkel, ABC-s sorrendben, ráadásul egy elég komoly szakmai fórum is segít a választásban, és persze más rajongókkal is eszmét cserélhettek ■ tapasztalatokról. Mivel ■ GamePro stábja kamasz korában fanatikus C64 függőként szerepelt a bűnügyi nyilvántartásokban, most egy szubjektív toplista segítségével szeretnénk nektek bemutatni azokat az alkotásokat, amelyek meghatározó élményként hatottak ránk. Talán ezek miatt lettünk játékbolondok, ki tudja. Az biztos, mi visszasírjuk néha ezeket az időket ■ mai csilli-villi, de tartalmatlan játékpiac kínálatát nézve. De ez legyen ■ mi bajunk, ti nézzétek meg, hogy mivel is játszottunk kiskorunkban!

# C64 Games Top 10

## 10. Test Drive II: The Duel (1989)

A nagyformátumú autóvezetős szimulátorok nagy neve. Óriási kor át bolondította az embert, és elég nehéz volt annyi, hogy hétvégeken keresztül a tévé előtt üljünk miatta. Nem egy Gran Turismo, de akkor az volt, higgyétek el!

## 9. Commando (1985)

Egy klasszikus arcade játék az ősidőkből, egy arcade gép mása, ami még belőle is arcade gépet csinált. Ugyanaz a grafika, ugyanaz a zene, ugyanaz a játékmenet, mint az arcade változatban. Ha nem is ez a legjobb C64-es játék, de az egyik legismertebb mindenképpen.

## 8. Bard's Tale III (1988)

Bard's Tale III: Thief of Fate. Ez a harmadik rész a Bard's Tale trilógiából, ami a Bard's Tale I-gyel indult, és a Bard's Tale Construction Set-tel folytatódott. Ez a rész 1988-ban jelent meg, és egy igazi RPG-klasszikus lett belőle.

## 7. Star Wars (1983)

Egy X-Wing bensejében ülni (még akkor is, ha az csak színes vonalakból áll), és a Halálcsillag ellen nagy bevetésre indulni hatalmas érzés volt egy friss Star Wars rajongó számára. Hol volt még akkor a szöszi kis Anakin.

## 6. Barbarian (1988)

Semmi bevezető, semmi felesleges sallang, csak két hatalmas barbár harcos (amolyan Conan beütéssel, akik egymásnak esnek hatalmas kardokkal. Két játékos módban volt az igazi, az volt a nagy csávó, aki lekarcolta az ellenfél fejét.

## 5. Super Mario Bros (1988)

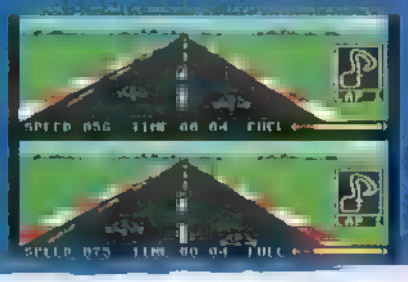
Ez a nemesnagy szerelmes játékom volt a teljes C64-es pályafutásom alatt. A Mario-univerzum minden elemét, a Goomba-kat és hasonszőrű mutáns ellenfeleit, a Koopa-kat, a Piranha növényeket, a Princess Toadstool-t, a Bowser-t, a Warp Zone-okat, a Super Mushroom-ot, a Fire Flower-t, a Super Star-t, a Super Leaf-et, a Tanooki Suit-ot, a Hammer Suit-ot, a Frog Suit-ot, a Coin Heaven-t, a Coin Ship-et, a Music Box-ot, a Jump Block-ot, a Note Block-ot, a Brick Block-ot, a Question Block-ot, a Hidden Block-ot, a Used Block-ot, a Pipe-ot, a Vine-t, a Jump Spring-et, a Bullet Bill-t, a Cheep Cheep-et, a Lakitu-t, a Spiny-t, a Hammer Bros-t, a Boom Boom-ot, a Fire Chomp-ot, a Podoboo-t, a Bob-omb-ot, a Thwomp-ot, a Bowser Statue-t, a Bowser Jr.-t, a Kamek-et, a Magikoopa-t, a Wendy O. Koopa-t, a Lemmy Koopa-t, a Roy Koopa-t, a Ludwig Von Koopa-t, a Larry Koopa-t, a Morton Koopa Jr.-t, a Iggy Koopa-t, a Reznor-t, a Blooper-t, a Cheep Chomp-ot, a Blurp-öt, a Porcupuffer-t, a Big Bertha-t, a Jelectro-t, a Spike-ot, a Dry Bones-t, a Buzzy Beetle-t, a Koopa Troopa-t, a Paratroopa-t, a Goomba-t, a Bob-omb Buddy-t, a Bullet Bill Blaster-t, a Chain Chomp-ot, a Wiggler-t, a Hammer Bro-t, a Lakitu-t, a Spiny-t, a Cheep Cheep-et, a Bullet Bill-t, a Jump Spring-et, a Vine-t, a Pipe-ot, a Brick Block-ot, a Question Block-ot, a Hidden Block-ot, a Used Block-ot, a Note Block-ot, a Jump Block-ot, a Music Box-ot, a Super Mushroom-ot, a Fire Flower-t, a Super Star-t, a Super Leaf-et, a Tanooki Suit-ot, a Hammer Suit-ot, a Frog Suit-ot, a Coin Heaven-t, a Coin Ship-et, a Warp Zone-okat, a Princess Toadstool-t, a Bowser-t, a Mario-univerzumot.

## 4. Paperboy (1986)

Ez a játék az a játék, amelyben először használtam a joystick-et. Ez az a játék, amelyben először használtam a joystick-et. Ez az a játék, amelyben először használtam a joystick-et. Ez az a játék, amelyben először használtam a joystick-et. Ez az a játék, amelyben először használtam a joystick-et.

## 3. Pitstop II (1984)

A Forma 1-es játékok nagy őse, ahol szinesre kopott a kerékgumi, és pálcikaemberek vártak ránk a boxban. Zseniális alkotás, még ma is el lehet vele szórakozni hosszú órákon át, ha ráérez az ízére az ember.

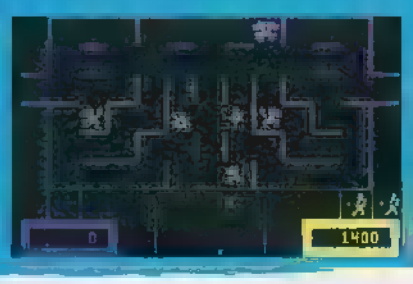


## 2. Maniac Mansion (1991)

A Lucasarts egyik legnagyobb alkotása (all time), egy humoros elemekkel gazdagított szerepjáték, ahol egy UFO szállja meg az őrült feltalálócsalád házát. Kicsit horror, kicsit vicc, és elképesztően hosszú játékmenettel megalkotott csoda!

## 1. Wizard of Wor (1983)

Wizard of Wor egy nagyon régi arcade klasszikus, ami kétféle módban játszható: egy labirintusos szobában, és egy nyílt terepen. A labirintusos részben fel kell fegyverkezni a harcra, és meg kell találni a Wizard-ot, egy a Dungeon végén lakozó lényt, aki mindig megszökik, valami.



# Kis képernyő nagy képernyő GBA-emuláció

Ha már szó esett az emulátorokról, a C64-en kívül van egy másik platform is, mely némi berheléssel PC-nken is játszható...

2001 nyarán, Japánföldön veszedelmes dolog volt ■ híradástechnikai üzletek felkeresése, hiszen mindenki a Nintendo új kézi konzolját akarta. Az akkori vásárlási hisztériát többen ■ PS2 debütálásához hasonlítják, ahol egyenesen ölre mentek a fiatalok az aktuális készletekért. Az újdonság elsöprő ereje pár hét múltán elcsitult, így a GBA jelenét ■ piacra dobott kiegészítők, illetve ■ pazar szoftverellátottság határozzák meg. Ami ■ jövőt illeti, valószínű, hogy ■ 2001-es modell népszerűségét az újgenerációs handheldek kereszttüze sem kezdi ki egykönnyen – most, mikor már javában döntögeti az eladási rekordokat ■ Nintendo DS, még mindig jól fogy ■ GBA. Ennek főbb oka ■ temérdek, kizárólagos cím, illetveaz alapgép ma is tetszetős képességei. A tisztességes handheld megelőzi korát, hogy meghosszabbíthassa kifutási idejét. 2001-ben ■ Nintendo is ezt az alternatívát választotta, és döntésük rentábilisnak bizonyult. A cég aktuális, asztali játékkonzolja – GameCube – ha technikailag nem is marad ■ versenytársaival szemben, de

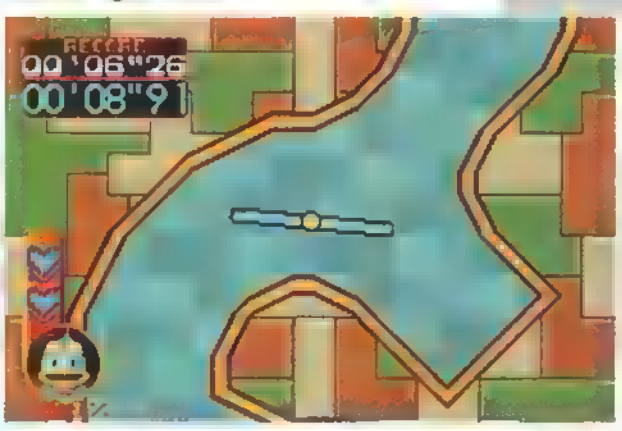
## szoftvertámogatottság szintjén megsínylette

a PS2 kontra Xbox háborút. A GBA viszont, veterán volta ellenére továbbra is jelentős szerepet élvez, másfelől képes volt ■ következő Nintendo handheld – Nintendo DS – felvezetésére is.
Az emulált GBA igen kellemes dolgokat tartogat. A kis hardvertestbe vigan belefér egy komplett, butítatlan Tekken 4, ■ persze ■ PC-s GBA emulátor ■ monitort is beteríti. Szó volt még ■ kizárólagosságról. Az efféle Nintendo-címek rendszerint korszakalkotó ötleteket jelentenek, melyek egyszerre elég erősek, hogy ■ cég fejében meg ▬ forduljon áruba bocsátásuk és önmagukban is garantálják a platform háborítatlan piaci jelenlétét. Japánban mai napig rendeznek pl. Denki Blocks bajnokságokat, klubok nyílnak, és rajongók százezrei gondolkodnak új feladványokon. Ilyenkor már nem „csak" játékgép, hanem a kulturális élet szerves része a hardver – jelenség. Ennek fényében örömteli hír, hogy

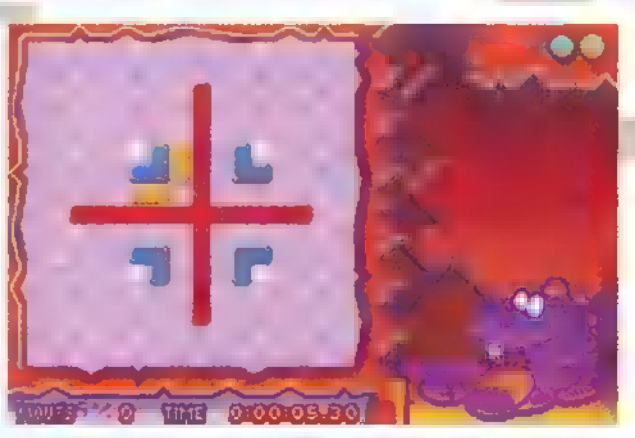
## törvény által biztosított jogunk

emulált ROM-másolatot birtokolnunk ■ megvásárolt GBA játékokról. (Ha a „GBA ROMS" keresőszót pötyögjük a Google-ba, el is viszi a sávszelet a letöltés-áradat.) Az emulátorok tesztelésével felesleges vesződnünk, hiszen veterán emulátoros körökben egyöntetű vélemény, hogy mind közül ■ Visual Boy Advance nevet viselő a: legjobbabb. Jó Szórakozást!

*Tekken Advance: ami ■ Tekkent bírja, az bírja szimpátiánkat is. Az emulált változat egyetlen hiányossága, hogy nem támogatja ■ többjátékos lehetőségeket. Az összes, hasonló stílusú játék konverziója tisztességes munka.*

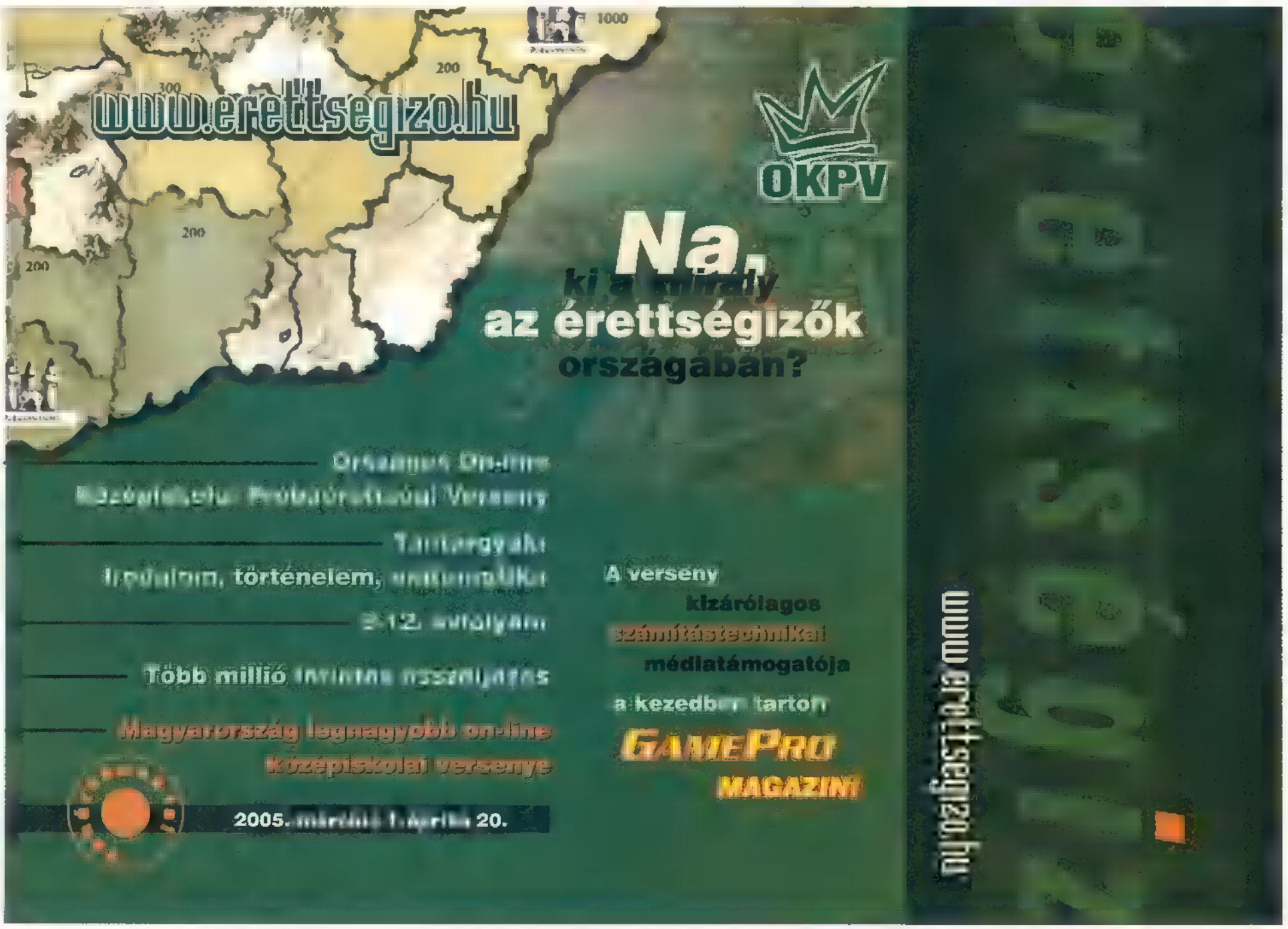



*Kuru-Kuru-Kururin: a Forgópálcikát-Terelgetős, Abba-Nem-Hagyós. Ügyességi játék, mely fergeteges élményt garantál. A játék mesterei úgy nyomják, hogy nem is nézik a displayt, és ▬ most nem tréfa.*




*Denki Blocks: minden idők egyik leg-leg-legebb logikai játéka. Alapvetően az egyező színű elemek összetapasztása a feladat, de amint kladjuk ▬ első parancsot, elkerekedik a szem. Az elemek ugyanis nem csak tapadnak, de „kicsit" mozgékonyak is.*

Hogy legyen
végre egy igazán
jó nyarad!
Nyári táborok
Júliusban és
Augusztusban
12 napos turnusok
Szinkron
Lovaglás
Média
Külföld
OSSZPRÓBA
PEOPLE™ TEAM
Kérd ingyenes tájékoztatónkat!
(1) 275-75-76
GAMEPRO


www.erettsegizo.hu
OKPV
Na,
ki a király
az érettségizők
országában?
Országos On-line
Középiskolai Próbaérettségi Verseny
Tantárgyak:
irodalom, történelem, matematika
9-12. évfolyam
Több millió interaktív feladat
Magyarország legnagyobb on-line
középiskolai versenye
2005. március 1-április 20.
A verseny
kizárólagos
számítástechnikai
médiatámogatója
a kezedben tartod
GAMEPRO
MAGAZIN
www.erettsegizo.hu

# Fizess elő Te is...

## ...a GamePro magazinra 1 évre, és most GamePro pólót is kapsz hozzá ajándékba!

## Az 1 éves előfizetés ára: 7 152.- Ft

A megrendelőlap akció 2008. április 30-ig tart. Az előfizetések nyomtatványhoz az [illegible] postacímünk: [illegible] a Telepartner Zrt. [illegible] címére a 1075 Budapest, Madách I. út 13-14. A 30. 4. emeleten, az IDG Ház portáján leadhatók.

# GamePro TESZT

## A CSAPAT

Kedves drááága... <ásít>... olvasóink... <asztalra borulva alszik> Jaj! Akkor mondanám is, ebben a hónapban ugyan szívünk szerint bebújtunk volna egy kis sötét zugba hogy májusig aludjunk, míg nyitnak ■ strandok és elmúlik a tavaszi fáradtság, ám akkor ki örvendeztetett volna meg benneteket fincsi-fincsi GamePro-val? Munkára fel! Így kiáltottunk fel gyakran és vidáman hátbaveregettük egmást néha, Sanyinak peres ügye is lett belőle. De kár lett volna átaludni a tavaszi zsongást, mert olyan klassz játékokról maradtunk volna le, mint a SWAT 4, mely minden kicsit is rendőr-érzelmű munkatársunk szívét megdobogtatta, illetve a Stolen, melyben a címlapunkon is látható cicamicával lophattunk-lopakodhattunk kedvünkre. Egyszóval most is van mivel játszani, lapozzatok, nézegessétek, én pedig visszadőlök billentyűzetemre, miközben régi lanparty-kat idézve kockát nyom homlokomba az Escape.
**42**

**FIGYELEM!**
A GamePro értékelési rendszere szigorú, ámde igazságos. A 9 feletti pontszámok ritkák, csak olyan játékok kapják meg, amelyek igazi adu ászok a kategóriájukban. A többit olvasd el alant.

**0-2.75:** A játék az adott kategória szégyene, nevetséges és szánalmas egyszerre. Senkinek nem ajánljuk.

**3-5.75:** Egy kis ideig szórakoztató lehet, azonban játéktervezési szempontból komoly hiányosságokkal küszködik.

**6-6.75:** Szórakoztató és élvezetes játék, ámde hiányzik belőle az az úgynevezett „swung". Kipróbálásra érdemes!

**7-8.75:** Ha egy játék ebbe a kategóriába esik, akkor mindenképpen játszanod kell vele. A GamePro ajánlja mindenkinek ezt a programot.

**9+** Egy kihagyhatatlan gyöngyszemre tu[illegible] amely [illegible] egyetlen [illegible] sem. Egyszerűen játszanod KELL vele!

### DR. PROTON

Drága doktorunk ■■ rangidős falkavezérünk egyesíti magában Proton kapitány bátorságát ■■ ■■ őrült tudósok magabiztosságát. Ha gond van, univerzális bölcsessége kihúz ■ csávából: ■ hangok a fejében ugyanis mindig megsugják neki a megoldást. Persze, igy könnyű.

- **szupererő:** szemlézer
- **gyengeség:** néha eljátszik a világpusztítás gondolatával

### DR. SPOCK

Vulkáni kollégánk gondoskodik arról, hogy csapatunk egy pillanatra se veszítse el lélekjelenlétét. Akár protontorpedók röpködnek, akár a 8472-es faj dörömböl ajtónkon, netán ■ valóra válik a rémálom és hiányzik még néhány cikk leadás napján, ■■ ő szívében béke honol.

- **szupererő:** krizishelyzetben ■ nyugodtan képes mondani, hogy „pajzsok ■■ százalékon"
- **gyengeség:** ■ romulánok

### 42

- NO DATA AVAILABLE -

- **szupererő:** tudja ■ választ
- **gyengeség:** néha nem ■■ ■ kérdést

### KIS LEBOWSKI

A Nagy Lebowski szellemi testvére gondoskodik a banda életigenlő és mindenekfelett pozitív szemléletéről. Ő az egyetlen, aki néha elhagyhatja a hajót, hogy felvegye a kapcsolatot különféle idegen fajokkal.

- **szupererő:** szervezete elképesztő mennyiségű alkoholt képes feldolgozni
- **gyengeség:** néha így ■ átlépi ■ bűvös határt

### LUCY FAIR

A titokzatos Lucy Fair... ■■■ nehéz elfogulatlanul nyilatkozni. Ő vágyunk titokzatos tárgya, aki csaj (sőt, NŐ!) létére sok srácot megszégyenítő módon kiismeri magát a játékok világában. Ördögien ügyes, ördögien szép... mindenesetre nagyon vigyázzatok vele!

- ■ ■■■pererő: bárkit kísértésbe ■■■
- **gyengeség:** néha saját magát ■

### SANYI CHIBA

Sanyi Chiba ■■ élő bizonyíték a magyar-japán őshaza elméletre. Közeli hozzátartozói sem tudják róla, de ő az utolsó szamuráj. Szabadidejében kardot kovácsol, pusztakézzel vadászik vaddisznókra, néha pedig játszik ■. A távol-keleti szellemhez méltó módon napi 14 órát dolgozik.

- **szupererő:** fogával kapja el ■ pisztolygolyókat
- **gyengeség:** hiányzik néhány foga

### ASZPIK

Aszpik nevével ellentétben a megtestesült őserő, ■ kemény kéz, mely mögött érző robotszív dobog. Hétmillió közlési formában járatos, ezek közül hatmilliókilencszázkilencvenkilencezerkilencszázkilencvenkilencet csak a gépek értenek. ■■■■ (is) fakad, hogy jól kijön ■ hardverekkel.

- **szupererő:** ért a hardverek nyelvét
- **gyengeség:** néhány hardverrel nem hajlandó szóbaállni

### LARRY DAM

Deszkásunk annyira laza, hogy mire felér az emeletünkre, a lenti biztonsági őr hozza utána elszórt testrészeit. Informál minket ■ kinti világ eseményeiről, tőle tudtuk meg például, hogy vannak ■ világban csajok is, akik majdnem olyanok mint ■ fiúk, csak nem lehet velük játékokról beszélgetni.

- **szupererő:** eszement deszkás skillek
- **gyengeség:** néha ■■■ értjük, mit beszél

# Új arcok a fedélzeten

**(Hangpróba, egy-kettő-három! Köhhöm.) Drága Barátaink, Olvasók! Ünnepi alkalom ez a mai, hiszen két új harcostársat – vagy inkább régi barátot – üdvözölhetünk a GamePro csapatában. Végre lesz, aki dolgozik helye... szóval akikkel megoszthatjuk a játéktesztelés nehéz (ám nemes!) terhét. Fogadjátok őket szeretettel, beszélgessetek velük ■ nagyszünetben és ne vegyétek el az uzsonnájukat. Lécci.**

### LEGO LUSH

Enyhén műanyag-kinézetű elf ijászunk a harmadik évezred igazi gyermeke. Éles ■■■■■, ■ sok mirelitkajától viszont karcsú ■■ az izomzata ■ módosult a műanyag ■■. Általában vidám és ha kell, lő egy szépet.

- **szupererő:** cserélni tudja testrészeit
- **gyengeség:** néha darabokra hullik

### TOP GÁNY

Új pajtásunk valóban sugárzó személyiség, igazi túlélő, belengi némi Fallout-szerű posztapokaliptikus báj. Diszkréten mutatódik, de csak ■ jólzlés határain belül. Korán kel és aranyat lel, mert akkor hasad a hajnal – és ■■ anyag.

- **szupererő:** kedves is, nukleár is
- **gyengeség:** rendszeresen késik, mert Paksról jár be dolgozni

# Lego Star Wars

PC CD-ROM · PlayStation · XBOX

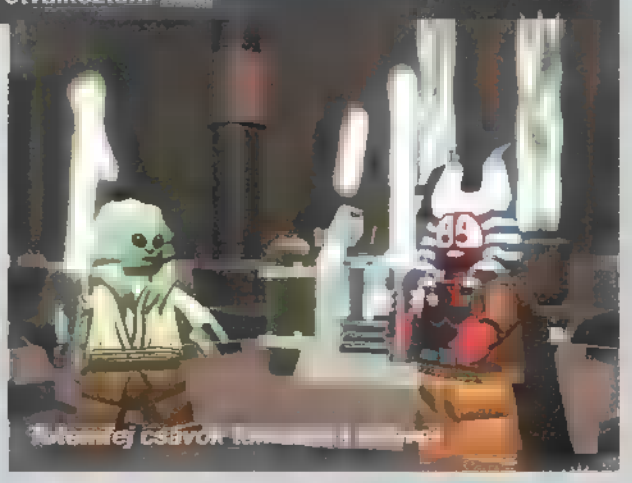
**Röviden** ■ akciós ■ fénykardos ■ mókás

„Dumm dumm dumm dumm-di-dumm, dumm-di-dumm...” – dalolva a jól ismert nóták egyikét telepítettem a legújabb Star Wars-csodát. Darth Vader és Obi-Wan Kenobi világa az emberiség többsége előtt ismert, a Lego szintén nem idegen... Ötvözve a kettőt pedig egy olyat kapunk, melyet koktélban Tequila Sunrise-nak nevezünk!

Maga az ötlet is zseniális, kavarni két olyan dolgot, mely sok éve (gyakorlatilag napjainkig) hatással van az emberekre. Az Eidos és a Traveller's Tale csapata kapva-kapott ■ lehetőségen, mikoris ■ LucasArts engedélyt adott nekik a Lego Star Wars megalkotására *(gondolom ingyen és bérmentve... – 42)*. Nem is oly régen, gyakorlatilag néhány hónapja került elő, azóta pedig nagyon sok SW rajongó várja. Hát most megérkezett. Lényegében egy viszonylag szokványos, bár annál mókásabb akciójátékról van szó. A játékba beletették ■

## Episode I, II, sőt, III

történetét is, ami egészen meglepő, figyelembe véve, hogy ■ harmadik részt csak májusban vetítik majd. Ez az első alkalom, hogy egy Star Wars játék még a film előtt olyan részleteket árul el, melyek bizony kulcsfontosságúak (a Republic Commando ehhez képest csupán infómorzsákat eregetett). Vigyázzunk hát, ha nem akarunk megtudni „mindent” egyelőre jegeljük kicsit a játékot. Nem tudtam, hogy végigvigyem-e, vagy sem, de mivel alig néhány óra alatt le lehet tudni, nem volt idő átgondolni a helyzetet. Az egész történet három fejezetre van bontva (epizódokra), mindegyik a filmek legemlékezetesebb jeleneteit dolgozza fel. A kezdetben Obi-Wan bácsival és mesterével tolhatjuk, a karakterek között bármikor váltogathatunk, vagy akár ketten is nyomulhatunk kooperatív módban. Alighogy megkezdjük ■ kardozást és ■ Erő-fitogtatást, máris csatlakozhatnak új arcok kicsiny csapatunkhoz. Kezdetben csak néhány protokoll droid és a leginkább kukára vagy mosógépre emlékeztető R2D2-k társaságát élvezhetjük *(jaj ■ már, mintha nem kaptunk volna elég levelet a kis zöld... szóval Yoda miatt – 42)* később több ismerős karakter is feltűnik majd (mint például ■ bájos Amidala hercegnő). Mindenkinek megvan ■ maga speciális tulajdonsága, egyes helyeken csak úgy juthatunk tovább, ha váltunk és ■ szitunak megfelelően cselekszünk.




A legnagyobb kihívást nem is annyira a különféle csatajelenetek jelentik, komoly gondot kell fordítanunk ■ különféle

## logikai feladatok

sokaságára, melyektől ugyan nem lesz fejfájásunk, mégis egyfajta szükséges pluszt adnak a játékhoz. A grafika egyébként összességében és a lehetőségekhez képest teljesen jó, még egy kis bump mapping is befért egyes helyekre. A PS2-es változat valamivel gyengébb, és sajnos ■ felbontás is alacsonyabb, de ehhez már hozzászokhattunk. Túl azon, hogy a játék mindent összevetve sajnos túl könnyű lett és bizony elég rövid is, azt mondom mindenképpen megér egy próbát. Vicces, ismerős a környezet, és mégis eléggé meglepő fordulatokkal tűzdelték tele.

# Stolen

PC CD-ROM | XBOX

**Röviden** ■ csinos tolvajos ■ sötét városos ■ lemásolós

Ha valami jó, akkor azt koppintják. De „egy az egyben" ügyesbár nem lehet, úgyhogy adjunk a remek gondolat, ha egy Sam Fisher nevű ügynök lábai előtt hever a játékosok szíve, java, akkor most kaptak valakit. Ennek lábai elől a férfiemberekének még hellemesebb heverészni.

Tehát van itt nekünk ez az igen durván sikerült Splinter Cell 3-unk, s nem sokkal ezután a Stolen, hogy megmutassa a különbséget. Ha csak a főszereplő személyén múlna, akkor ez tökéletesen korrekten sikerült, hiszen a hollywoodi ikonok dominálta csapatnak valóban nagyon jó bőrben lapul Arty Romano.

## szexi szláv cica

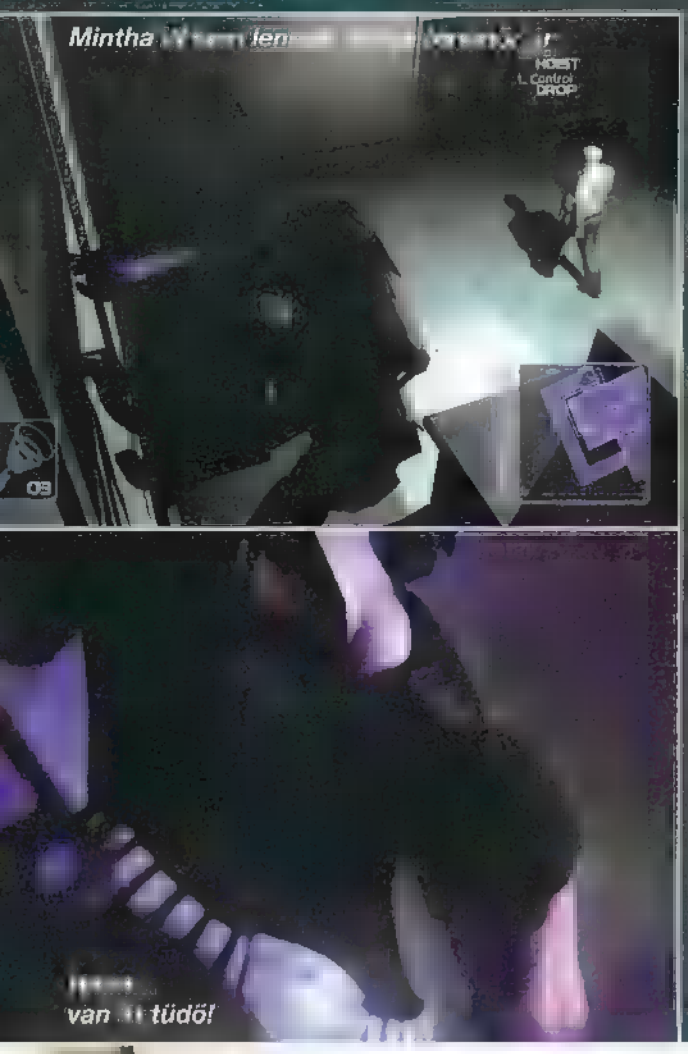
Régi barátunk [illegible] (akinek [illegible] kellett, pedig [illegible] belátom, nem a [illegible] a játékipart). [illegible] egy kitalált városban játszódik, [illegible] csak [illegible] lyosabb [illegible] sajnálatosan [illegible] esik az [illegible] otthon [illegible] magát itt [illegible] a [illegible] vaj, aki [illegible] ügynökével karöltve [illegible] bárhonnan [illegible] használja ezt [illegible] titokzatos [illegible] át akarja tönkretenni [illegible] ellopatja [illegible] a [illegible] ől. A [illegible]

## politikai indíttatású

[illegible] a [illegible] kerül egy [illegible] aki a Dial Girl [illegible] szerepet [illegible] a [illegible] túl [illegible] küldetések [illegible] technikai [illegible] s [illegible] jöhet [illegible] ugyanis [illegible] senkit [illegible] lőnek [illegible] a

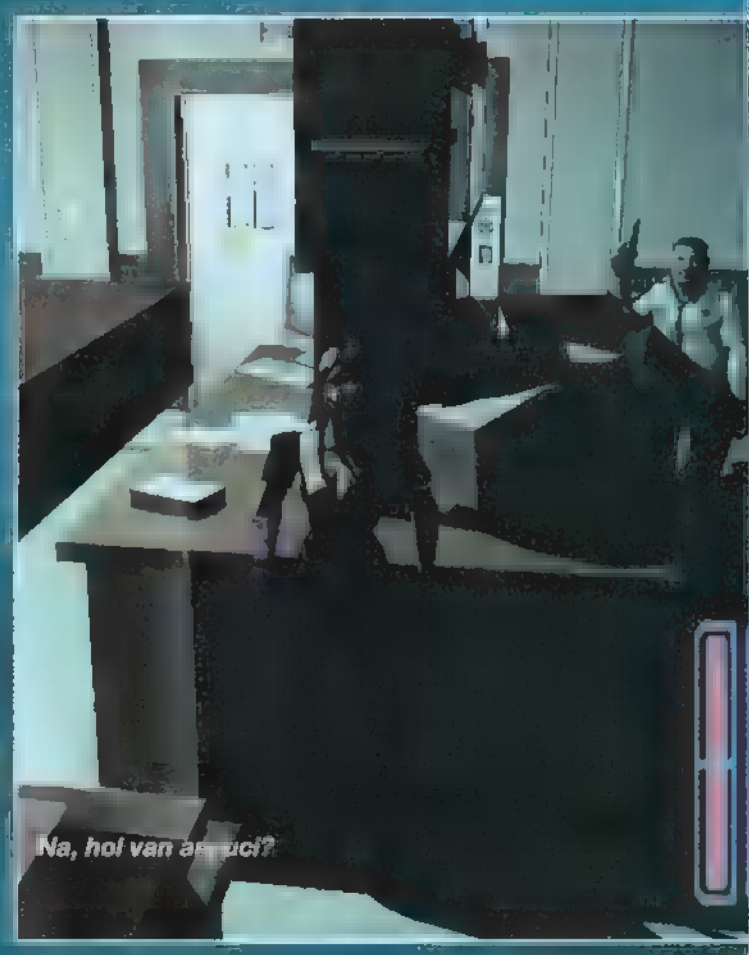
## sörön és pizzán

elhízott [illegible] örök. E[illegible] sok [illegible] lesz, [illegible] a [illegible] szerepek felkel[illegible]ek, s mi [illegible] az [illegible] vagy [illegible] tunk [illegible] Az [illegible]



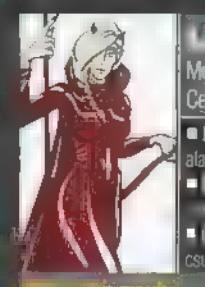







hogy előforduljon, hogy a srácsak nem értek magukhoz – arra viszont nem tudtam rájönni, mivel (miért) sikerült végleg levenni a lábukról őket. Vicces [illegible], hogy hiába szólal meg a [illegible], mi leverjük az egy-két téblábaló fegyveressel és halálos nyugalommal folytatjuk a küldetést. A készítők fenomenálisnak értek. [illegible] gondolták az [illegible] egyenes, jó drabális [illegible] meg a [illegible] okozott a [illegible] s [illegible] a [illegible] eltalálni ellenfelünket.

Ha [illegible] hű [illegible] Sam Fisher



**UNITY FAIR ÉRTÉKEL**

Meglehe[illegible]
Ce[illegible]

- Belerázódás Az első küldetés alatt lassan belejövünk
- [illegible] olvajoknak
- [illegible] csukva!

**7**

# SWAT 4

PC CD-ROM

**Röviden** ■ terepbiztosítós ■ ártalmatlanná tevős ■ túszmentős

SWAT. Ennél a négy betűnél talán semmit sem gyűlölnek jobban az amerikai bűnözők. A los angelesi rendőrség elitjét a legkritikusabb helyzetekben vetik be, ha a hiba nem megengedhető. A szabály: nincs fontosabb az emberélet megóvásánál. Legyen az ártatlan, vagy gyanúsított.

Az 1995-ben útjára indult sorozat első két része még stratégia volt. A fordulópontot 1998 jelentette, mikor a Sierra, szakítva az addigi hagyományokkal, egy realisztikus FPS-sel rukkolt elő. A több mint ötéves szünet oka nem az ötlettelenség vagy az alkotói kedv hiánya volt. Ennyi idő kellett a SWAT 3 kifutásának, hiszen a '98-as kikeltés világszerte óriási sikereket ért el. Pár éve napvilágot látott az anyag „legultiméjtebb" verziója is, az ezt követő periódusban pedig már tűntetésközeli állapotok uralkodtak a kiadási jogokat birtokló Vivendi háza táján. Mindenki új SWAT-et kívánt. A kívánságokkal vigyázni kell, mert teljesülhetnek. Mint most is.

A folytatást a System Shock 2-ről és Freedom Force-sorozatról elhíresült Irrational Games jegyzi. A kampánymód tizennégy, egymástól teljesen különálló missziót kínál, melyek java része a valóságban is lezajlott túszdrámákat és helyszíneket modellez. A paletta színes, ráadásul a taktikai szituációk minden nekifutáskor

## véletlenszerűen alakulnak

hiszen a gyanúsítottak és a túszok helyzete mindig más és más, így nem fordulhatunk be egyetlen sarkon sem úgy, hogy ne kelljen számolnunk veszélyhelyzettel. Mindez elégedett hümmögésre sarkalló, melyet továbbtetéz a barátságos, beépített szerkesztőkészlet. Itt szabadon variálhatjuk a fegyverek pozícióját és felszereltségét, illetve különféle feltételekhez köthető a missziók teljesítése is. Az elkészült, testre szabott bevetésmodelleket a program a Quake-féle „pak" formátumban tömöríti, így kényelmesen cserélgethető a rajongók által létrehozott tartalom.

„Ne feledjétek, hogy katonák vagyunk, és civileket keresünk!" – az Aliens Apone őrmesterének szavai végigkísérik a játékot. Noha a SWAT a rendőrség kötelékébe tartozik, a hivatalos procedúrák, és taktikai összehangoltság szüksége militarista fegyelmezettséget követel.

Halálos tűzerő használatához csak végső esetben folyamodhatunk, ami itt a civil élet közvetlen veszélyeztetettségét jelenti. A gyanúsított életének kioltásáért szintén fekete pont jár. A SWAT 4 nem pusztán támogatja, hanem – üdvözlendően – el is várja a hivatalos metodika követését, hiszen az előírások be nem tartása

## szükségtelen vérontásba

torkollhat, s így teljesítményünk megítélése is könnyfakasztóvá válhat. Az anyag szigorú, megfontolt játékra nevelő szempontok szerint méltatja ténykedéseinket: a tűzerő nem megfelelő alkalmazása, és a rossz döntéshozatal zéró toleranciára számíthat.

A játék működését okosan kifundált szisztéma élteti. Alakulatunk négy egységének kettesével, avagy egyszerre adhatjuk ki parancsainkat. Ezek meghatározása egy kontextus-érzékeny kurzorral történik, mely mindig a választott tárgyon, avagy személyen alkalmazható cselekvéseket kínálja fel. Példa: ajtó. Az „Open and Clear", azaz

## MULTI, MULTI, MULTI

A SWAT 4 végre csapatjátékos játékokat is kínál – nemis akármilyeneket! Jó esély van rá, hogy az anyag netes-sel/LAN-partik állandó játéka válik, hiszen a CS-re hajazó „SWAT vs. Gyanúsítottak" menközések mellett a kooperatív játékmód is adott, ami PC-n meglepőségnek számít. A program eredeti, véletlenszerűen felépített küldetéseit fogjuk molesztálni, viszont az osztag minden egységét valós személy dominálja vezérli. Adott még a VIP-kísérős mód is, mely egy bombát elhelyezős napi mulatság, mely gyakorlatilag a CS hasonló játékupsának ötletes variánsa.

„Nyisd és Tisztítsd" parancs hatására a kiválasztott egységek berontanak, majd biztosítják ■ terepet. Egy zárt ajtó esetében választhatunk, hogy álkulccsal hatoljanak-e be egységeink, avagy durrantsák le a kilincset. (Értsd: halkan, vagy mint ■ ááállat.) A taktikai lehetőségek embereink célzott irányítását is megkövetelik, a legjelentősebb mozzanat azonban a magunkkal vitt felszerelés, mely alapvetően befolyásolja alternatíváinkat. A küldetések előtt rövid eligazítást kapunk. Az itt szemlézhető információ kiindulási alap, hogy mire számíthatunk. A lőfegyverek szelektálásán túl megfontolandó,

## milyen munícióstípusokkal

tankolunk, majd a kiegészítő felszerelések – bénító gránátok, túró rudi, kémlelő kamera, ésatöbbi... ■ sor hosszú és impozáns – összeállítása következik. Ezek az eszközök nélkülözhetetlenek ■ nem biztosított területek áldozatmentes bevételéhez.

■ játék egyedüli gyermekbetegsége az egyébként abszolút tisztességes AI időszakos furcsaságaiban mutatkozik. Előfordul, hogy egységeink fittyet hánynak utasításainkra, avagy önhatalmúlag hoznak kockázatosnak tűnő döntéseket. Hangsúlyozzuk, ■ szerencsére nagyon ritka, de az így keletkező fejetlenséget szinte

## lehetetlen megúszni

emberáldozatok nélkül. Atmoszféra szintjén azonban ■ anyag egyszerűen zseniális. A valós helyszínek aprólékosan kimunkált reprodukciójába döntéseink következményei tényleges, jóllehet szimulált életet lehelnek. Egységeink kommentárjai egyébként megszívlelendőek. Sokszor „játszva-okít" minket az anyag az egység tagjainak javaslatai nyomán. A SWAT 4 hitelesen adja át azt a káoszjelenséget, ami természetes állapot egy olyan tűszdrámában, mely az alakulat beavatkozásába torkollik. A gyanúsítottak, és a tűszok viselkedése olyan életszerű, hogy beletelhet pár nekifutásba, hogy ámuldozás helyett intézkedni kezdjünk. Azonnali klasszikus, egyben a megfontolt játékos kötelező FPS-e.

# Mashed: Fully Reloaded

**Röviden** ■ autóversenyes ■ egymással kitolós ■ fegyvert használós

PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

Konzolos körökben a Destruction Derby és a Twisted Metal-sorozatok óta igen közkedvelt játékforma az autós pusztítás. Itt nincs más dolgunk, csak nyomni a gázpedált és végezni a többiekkel. Bármennyire is primitív létforma ez, igenis szórakoztató.

A Destruction Derby annak idején PC-s és konzolos berkekben is hatalmas sikereket ért el, talán azért, mert végre nem csak arról szólt egy autós játék, hogy lineáris pályákon száguldozva érjünk célba az első helyen ■ csillogó verdával. Itt kifejezetten az volt ■ feladat, hogy porrá zúzzuk ■ versenytársak autóját, és végül a romok fölé emelkedve élvezzük az agresszív győzelem édes ízét. Ezek után érkezett ■ Twisted Metal-sorozat PlayStation-ön, ahol futurisztikus hangulatban kaptuk ezt az élményt, méghozzá úgy, hogy minden kocsit fegyverekkel is felszereltek, így a verseny még izgalmasabbnak ígérkezett. A fogyasztói réteg alapvetően pozitív érzelmekkel fogadta ezt az újítást, de valahogy

## a stílus mégis megfeneklett

az ezredforduló környékén, nem gyakran találkozhattunk ilyen alkotásokkal, vagy ha igen, akkor azok huszadrangú szutykok voltak. Maradt tehát a feszült várakozás, hátha valaki végre már észreveszi, hogy ebben a stílusban is lehet fantázia. Szerencsére 2004-ben az Empire Interactive éppen jó helyre nézett, és meglátta azt ■ piaci rést, amit aztán be is tömött, annak rendje és módja szerint *(mintha a tőzsdei hírek kissé túlszexualizált változatát hallanám... – 42)*. Ez lett ■ Mashed nevet viselő produkció, amely világszerte elég látványos sikereket ért el, főképpen a kellemes multiplayer támogatásnak köszönhetően. Időközben ■ Destruction Derby újgenerációs változata is kipottyant, de árnyéka lett csak régi önmagának, így a rajongótábor a Mashed-től várta ■ folytatást, amit idén tavasszal végre meg is kapott. A koncepció maradt a régi: tuningolt verdákat irányíthatunk felső nézetből (a kamera hátulról követi az autót, de a jó láthatóság kedvéért gyakran madártávlatba ugrál), fegyverekkel és extrákkal szerelhetjük fel őket, és a gép, vagy haverok ellen szállhatunk versenybe. Összesen 15 járgány (mindegyiknek más a kezelhetősége, ez mindenképpen jó pontot érdemel) vár ránk, 30 pálya (legtöbb esetben aréna) nyílik meg előttünk, és vagy 60 egyjátékos mód áll rendelkezésünkre, hogy netkapcsolat nélkül is jól érezzük magunkat. Egymás kilövése (akár légitámadással!), lelökése, szétzúzása egy

## roncsderbi hangulatú verseny

keretében kellemes mulatság, még akkor is, ha ez nem emeli a produkciót filozófiai magasságokba. A Mashed: Fully Reloaded csak teszi a dolgát, szolid erőszakkal szórakoztat, látványos robbanásokkal ámít, és pumpálja az adrenalint rendesen. Kár, hogy grafikai szinten még a közepes szintet is nehezen üti meg, viszont a sebesség és ■ hangulat már annál kellemesebb. Folytatás lévén többet nyújt az elődjénél, de hiába a sok egyjátékos és többjátékos mód, azért idővel kifogy ■ szikra, és nem marad más, csak egy langyos autós cucc. Ez nem a játék hibája, hanem a stílusé. Hunyjunk szemet!

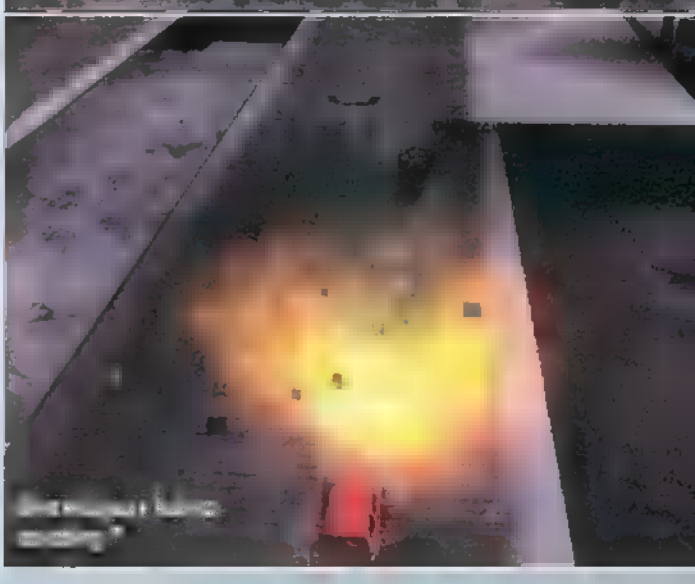
A [illegible] dolgától munkája

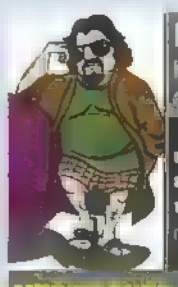
Itt most mindenki megszívta

A persze, az

A [illegible] ma szerencséje

NFS [illegible] Mashnek kivételével





**KIS LEBOWSKI ÉRTÉKEL**

Kellemes [illegible]

■ Belerázódás [illegible]
■ Nehézség Semmi különös
■ Újrajátszod? Nekem annyi nem jött be

7

MEGJELENÉS PC [illegible]

# Iron Phoenix

**Röviden** ■ tömegben gyakós ■ kombózós ■ megmérettetős

**Meglepetésünk elhanyagolható volt azt illetően, hogy az Iron Phoenix új alapokra szeretné helyezni ■ verekedős játékok műfaját. Az anyag viszont nem csak emlékszik ígéreteire, de be is tartja azokat. Az Xbox lelkesen, ráadásul leleményesen szorgalmazza ■ népszerű játékformák bővítését. Most klasszikus, 1-1 elleni verekedőst kínál, de tömegesen is játszható kivitelben. A hangsúly persze ■ "is" szócskán tanyázik, így szóló játék gyanánt meg kell elégednünk 3-4 bot közreműködésével. Rossz hír még, hogy nincs sztori mód. Persze, az Iron Phoenix többjátékos mulatságokra termett, de a történet totális hiánya nálunk mindig megér egy ujjal mutogatós nyetenyét. Jön is: nyetenye! *(Top Gány, te nem ismersz kegyelmet! – 42)* Ami viszont a többjátékos részt illeti, nem lehet okunk panaszra. Egyszerre 16 kliens futhat ámokot ■ Xbox Live! hálózatokon. A karakterek működése a Tekken/Mortal-sorozatoktól megszokott hagyományok szerint alakul, de ■ 1-1 elleni harc lehetősége FPS-ekből ismerős módokkal is kibővül. Többek között: Deathmatch, Team Deathmatch, illetve óriási szörnyetegek elleni kooperációs módok. A szereplők tucatnyi fizikai alaptulajdonsággal bírnak, különleges képességük pedig a mesterfokú fegyverhasználat. Minden bökő más követelményeket támaszt viselőjével szemben, így alakíthatjuk ki ■ számunkra kedves harcmodort. A darab jó választás, de kizárólag Xbox Live! hozzáférés mellé tudjuk javasolni.**

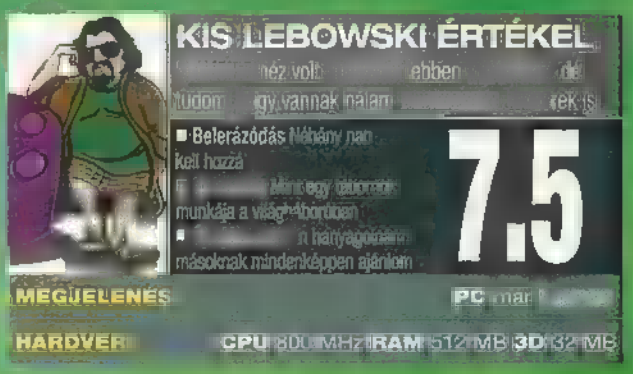
# Gary Grigsby's World at War

**Röviden** ■ stratégiás ■ nagyon gondolkozós ■ II. világháborús

**A második világháborús játékok már a könyökünkön jönnek ki... Annyi készült már, hogy nagyon elszánt csapat kell hozzá, aki még ki mer állni egy új produkcióval. Úgy látszik, a Matrix Games épp ilyen. Meg kell hagyni, van is egy komoly érvük arra, hogy egy újabb körökre osztott stratégiai játékkal lépnek a piacra. A fejlesztők ugyanis azt mondják, ma már nem kunszt partra szállni, vagy elfoglalni Berlint, de olyan játék még nem nagyon született, amely globálisan dolgozza fel a világháború eseményeit. Itt nem néhány katona kerül előtérbe, hanem maguk a hadműveletek és azok koordinálása kapja a főszerepet. Gary Grigsby World at War-ja négy, teljes küldetést tartalmaz, amelyek 1940 tavasza és 1943 nyara között játszódnak, egy körülbelül 350 tájegységre felosztott térképen. Az egyjátékos mód mellett a GGWaW akár**

## öt játékos számára

**is lehetővé teszi, hogy e-mail (ezer éves módszer, régi Civ-rajongók előnyben!) segítségével egymással játsszanak. Mind az öt játszható fél mintegy 15 különféle harci egységgel rendelkezik, emellett mindegyiknek van saját infrastruktúrája és ellátó egységei. Valamennyi egység 14 tulajdonsággal bír, amelyeket a kutatás-fejlesztés segítségével lehet feljebb tornászni. Mivel a játék körökre osztott, nem a látványos csaták adják meg ízét, sokkal inkább a nagy gondolkodók és stratégák szórakozása lehet ez. Ha valaki nem bírja ki, hogy félpercenként ne lásson kegyetlen és véres összecsapásokat, az jobban teszi, ha bele se kukkant ebbe a produkcióba. Azok viszont, akik komoly kihívásokra vágynak, és unják az RTS-ek egykaptafa rendszerét, most könnyen megtalálhatják a nekik való szórakozást. A Gary Grigsby's World at War igényes és átgondolt produkció, csak olyan magasra teszi a lécet, amit sokan nehezen emésztenek majd meg.**



# Chaos League

PC CD-ROM

**Röviden** ■ fantasy-szerű ■ durva sportos ■ mókás

**Vegyél egy képzeletbeli világot, ahol ■ szörnyek, a mágia és a véres harcok a mindennapok része. Rendezz ebben a világban egy tornát, amely leginkább ■ rögbihez hasonló és engedd egymásnak ■ legkeményebb teremtményeket. Na, a Chaos League valami ilyesmiről szól.**

Ha nagyon szakmai szemmel elemeznénk a Digital Jesters legújabb alkotását, akkor valami olyasmit írnánk, hogy „ez a játék leginkább az RPG, az RTS és a sportjátékok újszerű elegye, amely fantasy környezetbe épülve szórakoztat". De mivel ez önmagában igen semmitmondó, inkább leírnánk, miről is van szó konkrétan. A Chaos League valóban egy fantasy RPG-nek indul, de itt a kalandok nem labirintusokban játszódnak, hanem egy trollszagú focipályán, ahol különféle lényekből verbuválódott csapatok állnak fel egymással szemben. A cél roppant egyszerű, van egy labda, amelyet az ellenfél védővonalának mögé kell vinni – mindegy, hogy hogyan. Mi sem egyszerűbb ennél – gondolja a laza sportember, csak hogy ez itt kérem Fantázia országa, ahol

## nem nejlonnadrágos focisták

köpködnek a gyepen, hanem hatalmas szörnyek, páncélos lovagok és nagy erejű mágusok állnak velünk szemben. Összesen kilenc játékosból áll egy csapat, 70 féle lény és sztárjátékosok keverékéből. Nyolcvanféle csapatból választhatunk, ezeket menedzselhetjük, fejleszthetjük, és

különféle tornákon indulva válhatunk a legkeményebb brigáddá a ligában. A meccsen minden megengedett, még le is lehet fizetni az ellenfelet, ha van képünk hozzá. Ha jobban felkapták volna, ez ■ játék minden tekintetben korszakalkotó lehetne *(Ha Amigán úgy 15 éve nem lett volna egy M.U.D.S. nevű játék, ami pont ilyen volt – Larry)*, bár kevés a hely, hogy részletesen bemutathassuk, legyen elég most annyi, hogy mi máris húzunk vissza játszani, ahogy pontot teszünk e mondat végére. Pont. Na Sanyi, jössz?

# Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

PlayStation

**Röviden** ■ démonos ■ kalandos ■ szerepjátszós

**Ha már néhány hét alatt befejeztétek a Shin Megami Tensei: Nocturne-t, és elvonási tünetekkel ropogtatjátok az ujjaitokat a kikapcsolt PS2 előtt, akkor most itt megváltás. A furcsa cím ne rémisszen meg senkit, nagy zseni játék érkezett közénk!**

Bár ez ■ PS2-es fantasy játék nem új keletű ■ Shin Megami Tensei sorozatban (a Digital Devil Saga-t kiadták NES és MSX rendszerekre is), sokat kölcsönöz annak már-már elfeledett világából, amelyet ■ készítők számos új ötlettel gazdagítottak. Ez ■ akcióelemekkel dúsított RPG tipikus konzolos cucc, újgenerációs köntösbe bújtatva, ami minden tekintetben megállja ■ helyét. Ebben ■ legújabb változatban Serph bőrébe bújva kísérelhetünk meg leigázni öt törzset, hogy eljuthassunk ■ Nirvána paradicsomába (nem ■ zenekarról van szó, mielőtt bárki félreértené). A játék elején Serph és csapata megtalál egy gubót, amely lehetővé teszi, hogy démoni formát öltsenek, és egyszerűen beszippantsák az ellenfeleket. Persze ■ kalandor csapat útnak is indul, hogy kamatoztassa új tudását. A körökre osztott csatákban szerzett pontok segítségével ■ karakterek és azok „mantrái" fejleszthetőek, sőt, akár

## saját démont

is létrehozhatunk ezek felhasználásával. Létezik egy úgynevezett „break" rendszer is, amelynek segítségével blokkolhatóak az ellenfelek támadásai, gyors lehetőséget kínálva ezzel az ellentámadásra. A démon-démon elleni küzdelem, ■ csodálatos fantasy látványvilág, és kicsit ■ Devil May Cry hangulatát idéző játék mindenképpen megér egy próbát *(nem véletlen, ■ Nocturne-ben maga Dante is felbukkant... – 42)* ráadásul ■ PS2 grafikai képességeit maximálisan kihasználó alkotásról beszélünk. A Shin Megami Tensei nevet ugyan kicsit nehéz megjegyezni, de higgyétek el, most érdemes megerőltetni magunkat, mert erről ■ névről nem most hallottunk utoljára, az biztos.

# Psychotoxic

PC CD-ROM

**Röviden** ■ sötétből lőnek ■ minsemmi szállítása ■ vacuul lövöldözős

Az Apokalipszis Négy Lovasa újból nyaregbe pattant, de a pokolpadokból ezúttal már félúton kifogyott mindenféle szufla. Apokaliptikus rémvízió sohasem volt még ennyire ciki. És ismétlik, nem is lesz az, soha többé.

Ajaj... Még sejtem, mit tol a deszkán

## HELLBLAZER

Az apokaliptikus játékok főbb ihletője a Hellblazer képregénysorozat, melynek főszereplője egy összeomlás szélén álló Földről üz ki pokolfajzatokat. A közelmúltban bemutatott Constantine film-és játékadaptáció is ■ képregény alapján készült – bár erősen szelídített –, ■ szép számmal érkeznek az életérzést követő játékok is. Bár a Psychotoxic csúfos fiaskó, mi mégis bizakodóak vagyunk. Elvégre egy rossz, egy jó.

A ■ a lightsabb Lucasarts-ot (a ■ ■ ■

# Restricted Area

PC CD-ROM

**RAvidan** ■ cyberpunkos ■ diablos ■ hentelős

Életünk kilátástalanságban vala: a Diablo 2 már oly régi és a harmadik rész sehol a láthatáron! Imáinkat azonban meghallgatta az Ég és balzsamot küldött sebeinkre – egy fantasy helyett futurisztikus jövőben játszódó akciójáték képében.

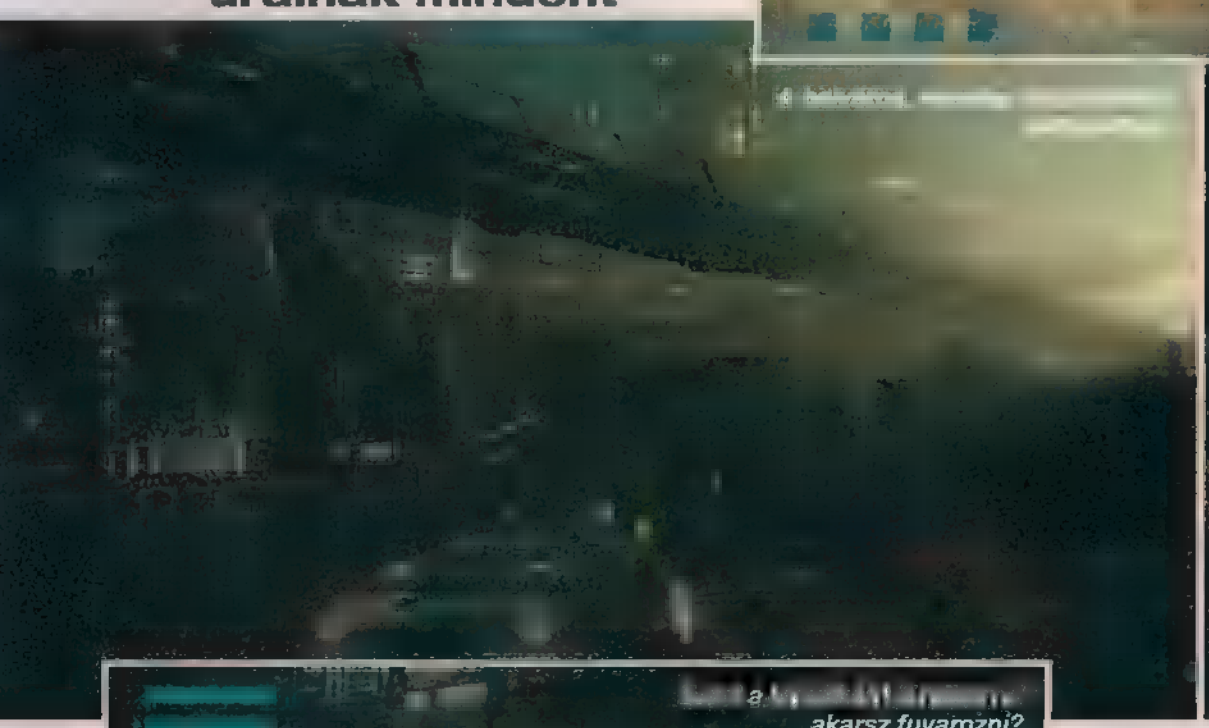
Bár ■ Sacred már enyhíthette némileg kínjainkat, de azoknak, akik annyira nem buknak a szörnyes-csontvázas témára, nem sok változatosságot hozott. A RA viszont, amilyen váratlanul betoppant, olyan hipp-hopp meggyőzött, hogy sok kellemes órát töltsünk el egymás társaságában. Az alapkoncepció rém egyszerű, de épp ezért is jó. Megyünk, lemészároljuk ■ ránk támadó ellenség hordáit, összeszedegetjük ■ elhullajtott stuffokat, azokat adjuk-vesszük, meg közben még szépen fejlődünk is. Ja, és persze lessük, merre alakul tovább a történet. Lehet, hogy valakinek mindez száraznak tűnik, de a Diablo szédületes sikere bebizonyította, hogy igenis élvezetes tud lenni egy ilyen játékmenet. A különbség, hogy ezúttal a jövőben hadakozunk: a részletes kerettörténet szerint a Nagy Kataklizma után járunk, amiből a szokásos cyberpunk jövőkép bontakozik ki: a bolygó nagy része elsivatagosodott, elszennyeződött, ■ csak mutánsok és egyéb bajkeverők élnek. Az emberiség másik része pedig Megacity-kben lopja a napot. Persze, ahogy az már csak lenni szokott,

## a megakonszernek uralnak mindent

még az elvileg működő államhatalmat is, és amit csak lehet, felhasználnak hatalmuk és pénzük további növelése érdekében. Mi ■ csöppenünk ■ képbe. Négy karakter közül választhatunk, akik nemcsak külsőleg, de élettörténetük,

## genetikai kísérlet csinos eredménye

de sikerül meglépnie (persze vadásznak azért rá) azóta használja a kisebb fegyverek mellett pszionikus energiáját is. Kenji Takahasi a „keleti bunyós" ■ játékban – jakuzák ivadéka és ■ közelharc nagymestere, Jessica Parker pedig egy hackerlány. Velük küzdjük végig ■ pályákat, fejlesztjük a tulajdonságaikat, ellátjuk őket különböző implantátumokkal, egyszóval keményen tápoljuk embereinket. A hangulat ott van, ■ lepusztult, apokaliptikus világ remek változatosság ■ fantasy után. A grafika ha nem is különleges, de szép és még multiban is nyomhatjuk, úgyhogy aki nem egy überkomplex játékra vágyik, az bátran izzítsa csak be, mert jól fog járni.



Riszáld a hátsód, ■ M.V.

akarsz fuvarozni?

tulajdonságaik és harcuk módjában is különböznek. Johnson, Neo unokaöccse (de legalábbis, kinézete alapján valamilyen távoli rokonságban van vele) egy ex-kormánykatona, aki elvesztette igazságba vetett illúzióit, miután alakulatát feloszlatták, őt meg szélnek eresztették. Ő ■ masszív lő-, lángszóró-, és plazmafegyver specialista. Victoria Williams egy

**LEGO LUSH ÉRTÉKEL**

Egy kiválóan sikerült Diablo-klón.

- **Belerázódás** Két másodperc alatt sikerülni fog.
- **Nehézség** Átlagos, de adjunk neki.
- **Újrajátszod?** Multiban sokáig jó móka lesz.

**8**

MEGJELENÉS

**CPU** 1,8 GHz **RAM** 256 MB **3D** 128 MB

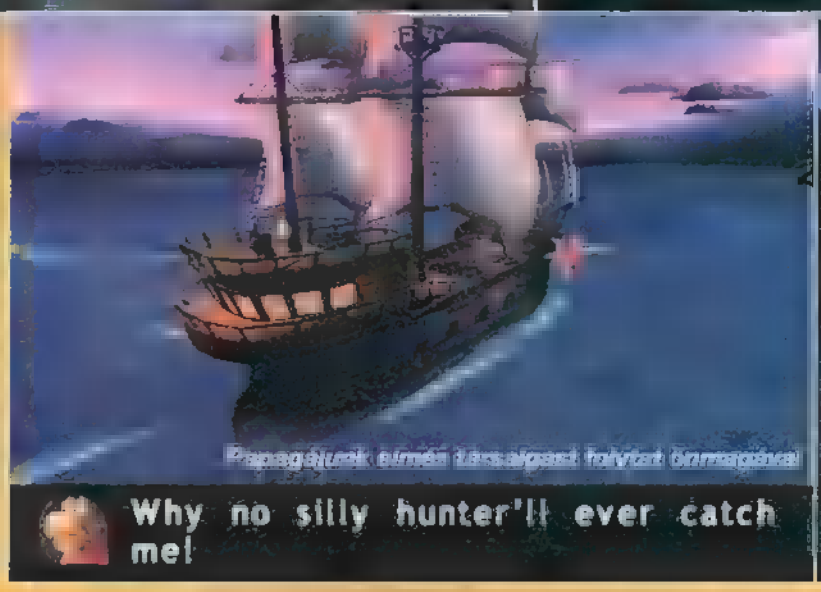
# Kao the Kangaroo: Round 2

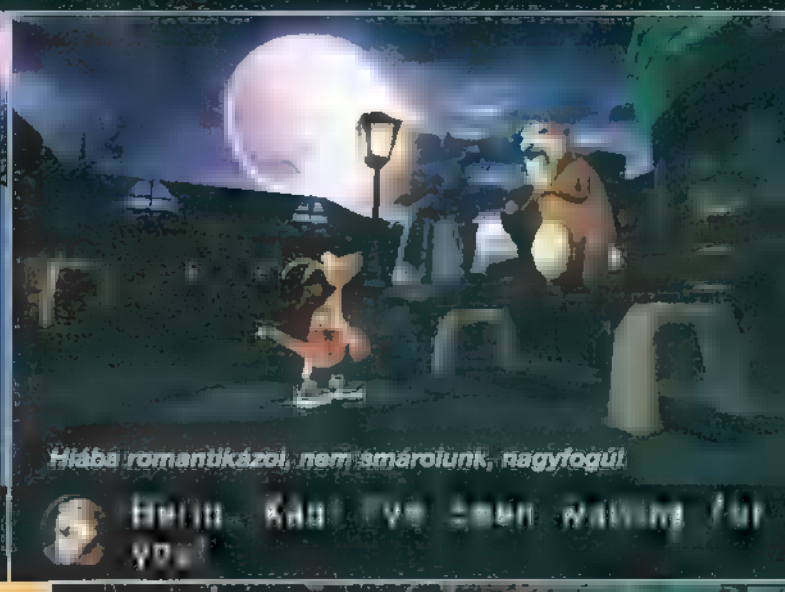
PC CD-ROM PlayStation

**Röviden** ■ kengurus ■ ugrálós ■ gyerekes

Super Mario óta tudjuk, hogy apró tárgyakat gyűjtögetni, s közben idiótábbnál idiótább szörnyeket vadászni jó dolog. Az öreg vízvezeték-szerelő lassan nyugdíjba megy, de szülők pénztárcájára bazírozó klónok azért mindig akadnak.

Érdekes dolog ez a platformos ugrálósdi. Régebben még ivarérett korú emberek is órákat tudtak szórakozni azzal, hogy rámpáról rámpára pattogjanak, miközben egy gonosz napocska (vagy valami hasonlóan borzalmas lény) kergette őket. Manapság azonban a 12 éves srácok kenikvágják a bonyolultabb stratégiai programokat is, úgyhogy kötve hiszem, hogy vasrúddal kéne elhajtani őket a Kao the Kangaroo második részétől. Sebaj, itt vannak az



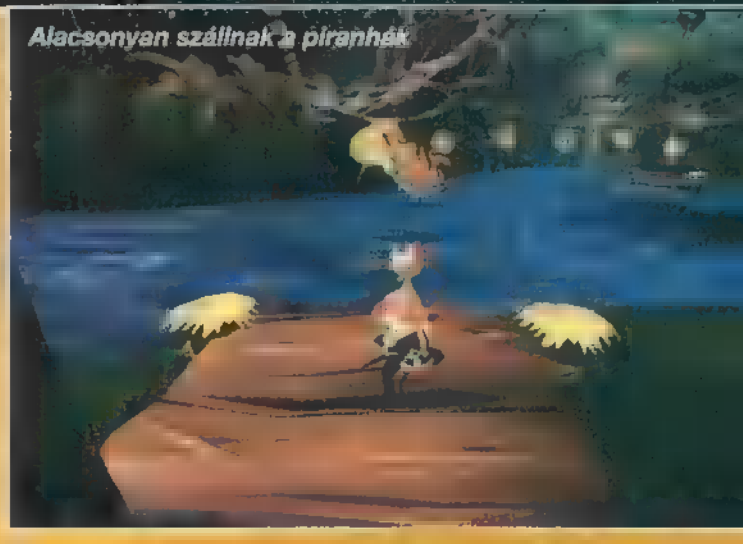




## ártatlan nyolcévesek

ők talán ellesznek vele egy fertályórára. Most persze kicsit sarkítottam, kategóriájában egészen tűrhető minőséget képvisel a bokszkesztyűs erszényes. A bárgyú, egyszerű grafikát ugye kár ócsárolni, a célcsoportnak nyilván ez tökéletesen megfelel, ráadásul van vízesés meg egyéb gyerekvakítás is. A történetet sem nehéz követni: Kaót megmenti kissé ütődött barátja, a papagáj, hogy aztán ő menthesse ki a rabsorsba taszított kollégákat a megátalkodott Vadász (természetesen így, nagybetűvel) karmai közül. Ehhez pénzérméket kell gyűjtögetnünk (pénztárcára legalább nem lesz gondunk kenguruként), nyaktörő helyekre ugrálva eljutnunk, s alkalmanként még harcra is kényszerülünk a siker érdekében.
A pályák meglehetősen lineárisak, viszont legalább unatkozni ritkán fogunk. Barátokba botlunk, akik új információkkal látnak el, egy értékes kristályt szúrunk ki valami megközelíthetetlen(nek tűnő) helyen, esetleg arra eszmélünk, hogy egy törpe közeledik felénk egy irdatlan méretű kalapácsot lengetve. *(Jaj, tudom, a Dark Iron Tunnelerek... mennyit szívtam velük – 42)* Az irányítás gamepaddel kifejezetten kényelmes, könnyen elővarázsolhatjuk hősünk minden bevethető trükkjét, sőt, PC-n akár a billentyűzetet is használhatjuk, azzal sem sokkal komplikáltabb az életünk.
Mint azt az eddigiekből mindenki leválghatta, 12 év felett

## súlyos agykárosodással járhat

ha huzamosabb időt töltünk a játékkal, de előfordulhatnak bizonyos szituációk (például laposodó buli, ahol már mindenkiben van némi gyorsító), amikor kifejezetten jól jöhet egy kis Kao ☺. No és én sem adnám vissza a tesztpéldányt, ha ugrándozna mellettem egy kis Lucy, akivel biztosan remekül szórakoznánk a méhecskéket kerülgetve. Ez viszont még egy picit odébb van, úgyhogy tisztelettel megválnék a korongtól.



# Emergency 3

**Röviden** ■ tűzoltós ■ mentős ■ rendőrös

PC CD-ROM

**A fiúk kiskorukban előszeretettel tologatnak rendőr- és tűzoltóautókat, hogy precíz tényked**ésüknek hála megmentsék a kitalált vészhelyzet szenvedő alanyait. **Akkoriban nem nagyon értettem, mi a jó ebben, de most már bánom, hogy néha nem tettem félre Barbie-t a hősies lánglovagok kedvéért.**
Az Emergency 3-ban ugyanis van valami ellenállhatatlan vonzerő. Bizony, az ember kellemesebben érzi magát, ha egy balesetet szenvedett sérültet kiment az égő roncsból, majd stabilizálja az állapotát és a legközelebbi kórházba szállíttatja. Még akkor is, ha közben tisztában van vele, hogy ez csak egy játék. (És addig jó, amíg az is marad.) Ráadásul az Emergency 3 igen változatos, és egyre összetettebb feladatokkal lát el minket: ■ „mezei" közúti balesettől ■ hatalmas tűzvészen át

## egészen a túszdrámáig

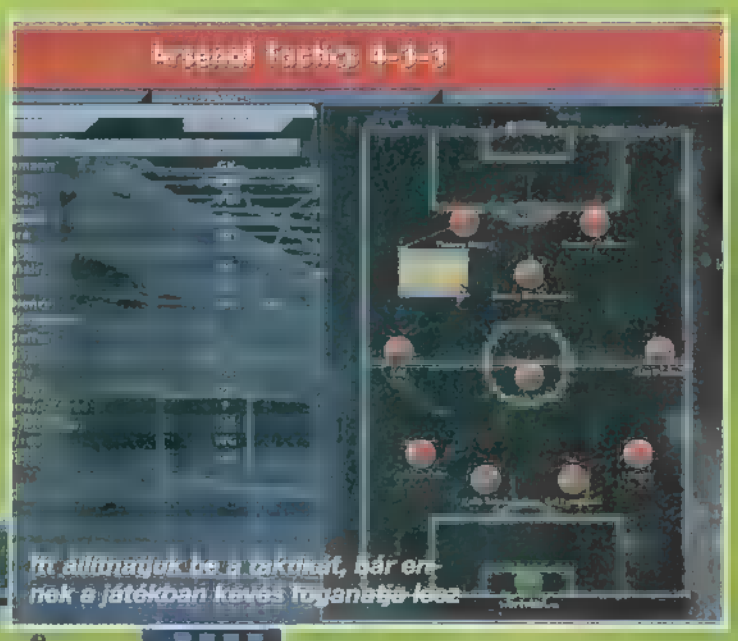
mindenféle szituációban megmutathatjuk, vagyunk olyan jók, mint a divatos amerikai filmsorozatok hősei.
A káprázatosnak ugyan nem, de kellemesnek talán mondható grafika, illetve a vészhelyzetek előtti hangulatos bevezető mozi gondoskodik a beleélésről... hogy aztán ez utóbbit néhány buta dolog elküldje olyan messzire, hogy ott már csak a kurta farkú kismalacot boldogíthatja. Az egyik ilyen fekete pont a sérültek hangjáért jár. Hát nem tudom, visszahallgatták-e a készítők, amit produkáltak, de az inkább emlékeztet ágyjelenetre, mint haláltusára (vagy bennem van a hiba?). Szintén abszurd, ahogy a bajbajutott embertársukért igyekvő mentősök egy begyógyszerezett lajhár sebességével közelítik meg a súlyos sérültet. Ha közben leálltak volna cigizni, már azon sem lepődtem volna meg.

# Championship Manager 5

**Röviden** ■ focis ■ köpködős ■ anyázós

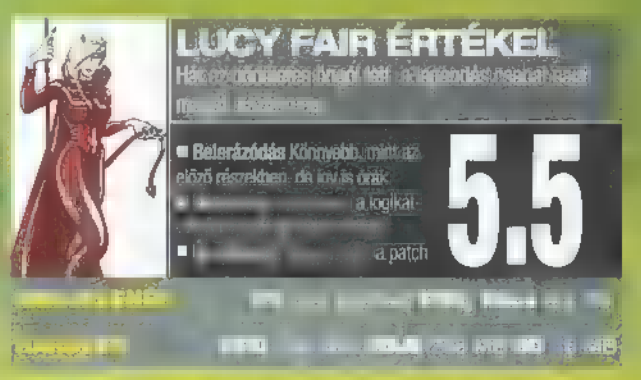
PC CD-ROM | PlayStation | XBOX

**A fiúk a felkészülési szakasz elején tartanak. A mutatott gyenge játék csakis ennek tudható be, ugyanakkor még így is számtalan esélyünk volt a győzelem megszerzésére, de – bár én sosem foglalkozom a játékvezetővel – a bíró botrányos tényked**ése ezt lehetetlenné tette.
Ha a Championship Manager 5 beszélni tudna, akkor valami hasonló sódert makogna az elétolt mikrofonokba, amikor arról kérdezik, miért vonult le megalázó vereséggel a játékpiac pályájáról. A bíró szerepébe kéretik behelyettesíteni a sajtót, amelynek munkatársai kíméletlen következetességgel húzták le a focimenedzserek eddigi egyeduralkodóját.
S ugyan mi nem feltétlenül kell egyetértsünk a kollégákkal, de jelen esetben nem tehetünk mást, minthogy hevesen bólogatunk. Az ötödik részt az alapoktól írták újra, hogy „felhasználóbarátabbá" varázsolják a rendszert. Na ebből az lett, hogy kaptunk egy közepesen egyszerű, ám



## hibákkal gazdagon megszórt

valamit, ami csak nyomaiban emlékeztet a régi CM-ekre. Igaz, pergősebb, gyorsabb lett a játék, de mit mondjon az ember arra, amikor egy ifi korban járó közepes tehetség elmegy a sajtóhoz, hogy bírálja az edző munkamódszerét (ez nálunk talán még reális is lenne *(Te is fociztál versenyszerüen, Lucy? – Larry)*, de most Angliáról beszélünk), vagy amikor a vezetőség panaszkodik teljesítményünkre, miközben zsinórban tiz győzelem van mögöttünk?
Érdekes módon a sok kényelmetlenséggel és baromsággal sem tudták annyira elrontani az alapvetően kiváló programot, így szívgyógyszer mellett akár játszhatunk is vele.



# Myst IV Revelation

PC CD-ROM · XBOX

**Röviden** ■ ámulós ■ bámulós ■ csellengős

**A Myst széria PC-n több mint tíz éves múltra tekint vissza, és azon ritka sorozatok közé tartozik, melyeket senki sem mer lekoppintani. A mondakör időről-időre világossá teszi, hogy ez ■ stílus: ■■ övé. Már konzolon is.**

A UBI Soft Montreal ■ Chaos Theory fejlesztésével párhuzamosan létrehozta ■ Myst sorozat első konzol portját. Az Xbox verzió a legutóbbi epizód pontos átültetése, a különbség pusztán ■ kontrollerre szabott irányítás és ■ PC-s eredetihez képest kisebb felbontás. A Myst sorozat tagjai nem nevezhetőek játékoknak. Inkább „tapasztalások" melyek keretein belül történetesen játszani is lehet. A tíz éves metódus homlokra csapósan egyszerű és nagyszerű. Élvonalbeli látványtervezők vetik papírra még azt is, ami már őket is zavarba ejti, majd az elkészült, letaglózó grafikus felépítményre rászabadul ■ fejtörőket megalkotó puzzle-különítmény. A „feladványkígyók" olyan összetettek, hogy hónapokig, sőt, akár ■ következő Myst megjeleneséig is a szürreális világokban marasztalhatják ■ játékost. A Revelation legnagyobb erénye, mely végett senki sem mer kihívást intézni felé, hogy ■ gyönyörűen szép/szépen gyönyörű helyszínekből mindig csak annyit mutat meg, mely után ■ soron következő miliőt is simán eladja játékosának. A legutóbbi Myst öt bejárható világa, és fekete öves kalandozókat próbáló fejtörői Xboxon is a permanens vakáció ígéretét búgják.

# Red Ninja: End of Honor

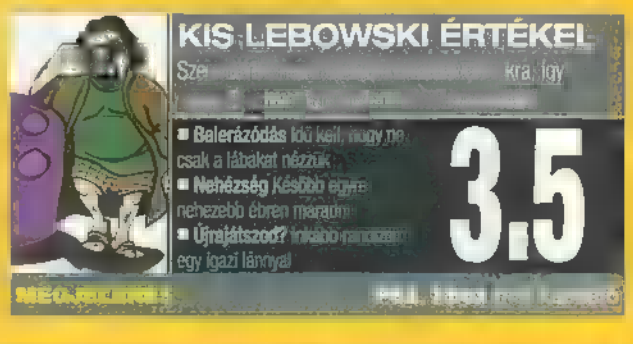
PlayStation · XBOX

**Röviden** ■ jócsajos ■ ninjás ■ altatós

A HÉT BUKÁSA

**Ha a XVI. Századi Japánban megölik a szüleinket és mi éppen csinos, de harcias lány vagyunk, akkor útra kelünk, hogy kegyetlen bosszút álljunk az ősök halálá-ért. Persze lábunk borotválva, arcunkon smink és jöhet a szexi vendetta.**

A Tenchu sorozat vagy a Ninja Gaiden után igazán taktikai hibának sorolható, ha valaki elbarmolt ninjás játékkal rukkol elő, még akkor is, ha annak főszereplője egy bomba kis nő. Kurenai kétségtelenül jó bör (jaj, csak ezt Lucy ne olvassa, eltöri a karom), csak egy napon a Black Lizard Clan (Fekete Gyík Klán - komoly névválasztás) lemészárolja családját egy régi viszály miatt. A porcelán arcú tinilány tehát fegyvert fog és elindul, hogy kegyetlen bosszút álljon a gyilkosokon. Innentől fogva mi irányítjuk a lenge ruhácskában szökellő szépséget, ami férfiembereknek kicsit nehéz hivatás lesz, mivel a szélben mindig fellibben majd hősnőnk vörös szoknyája, mi meg hormonokkal küszködve írhatunk az XXX rovatba, hogy megint erotikus tartalmú játékkal állunk szemben, pfuj. A helyzet persze ettől még nem lenne rossz, de mindemellé egy olyan külső nézetes, lopakodós akciójátékot kaptunk, amely fél óra után kegyetlenül unalmassá válik. Hiába a szép pár lábacska és a domborodó női idomok, az ember nem azért vesz egy ninja játékot, hogy egy harcos japán macát bámuljon a semmittevés közepette. A harcok gyengék, a sztori erősen érdektelen, egy éjszakai kulturális vitaműsorban is több lendület van, mint a Red Ninja történetvezetésében. Lomha és lassú játék ez és a bögyösfaros hősnő sem menti meg a bukástól. Pedig ringatja a csípőt rendesen, csak hát ennek nem itt lenne a helye. Legalábbis nem így.



# Csítz

Összegyűjtöttünk Nektek néhány cheat-et azokhoz a játékokhoz, melyekről ebben a számunkban írtunk. Akinek valamilyen extra kívánsága van, küldjön SMS-t és segítünk – erről külön dobozban olvashattok.

## The Bard's Tale (PS2)

Játék közben tartsd lenyomva az L1-et és az R1-et, majd üsd be az alábbi kombókat:

| | |
|---|---|
| fel, le, fel, le, bal, jobb, bal, jobb | százszoros sebzés |
| bal, jobb, bal, jobb, fel, le, fel, ■ | ■ ellenfél sebzései átmennek a bárdon |
| bal, bal, jobb, jobb, fel, le, fel, le | full életerő és mana |
| jobb, bal, jobb, bal, fel, le, fel, le | God-mód |
| jobb, jobb, bal, bal, fel, le, fel, le | minden szint hozzáférhető |
| fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb | ezüstök és adderstone-ok |

## MX vs. ATV Unleashed (PS2, Xbox)

Írd be az alábbi passwordoket a passwordok közé (ugyan ki gondolta volna, hogy hova kell beírni? hát ezért mondjuk...)

| | |
|---|---|
| BROKEASAJOKE | 1 millió pont |
| WARDROBE | minden ruha hozzáférhető |
| LEADFOOT | minden gép hozzáférhető |
| WANNABE | minden versenyző hozzáférhető |
| TOOLAZY | minden... minden hozzáférhető |
| MINIMOTO | minden 50cc motor hozzáférhető |

## Mashed Fully Loaded (PC, PS2, Xbox)

Ha a főmenüben bepötyögöd, hogy fel, jobbra, le, balra, fel, balra, le, jobbra, fel, le, fel, le – akkor minden csalás hozzáférhető.

## Lego Star Wars (PC, PS2, Xbox)

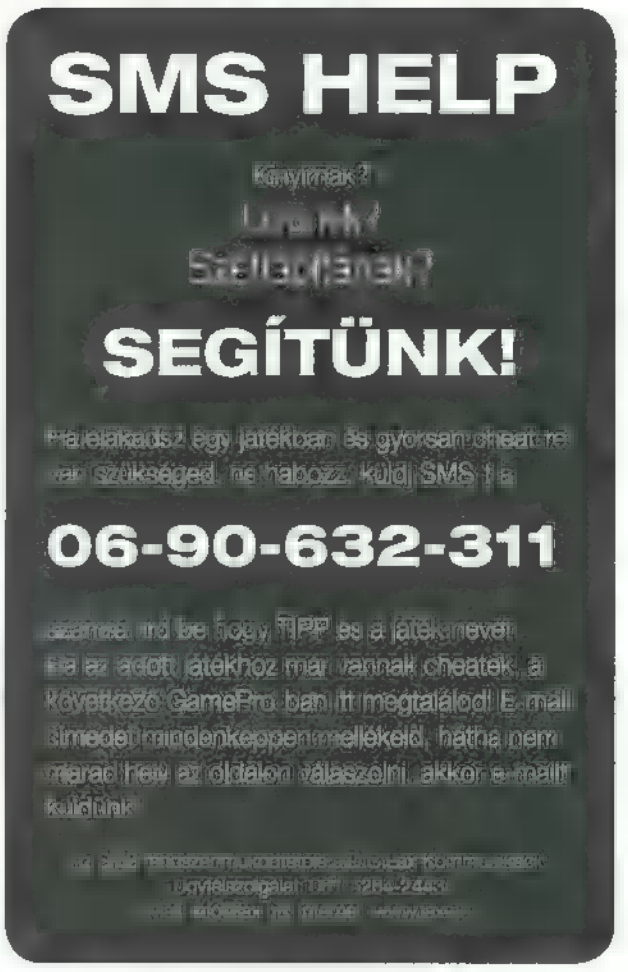
A kódokat ■ diner counternél tudod beírni. Fontos, hogy ■ kilockolt karakterek csupán „megvásárolhatók" lesznek ■ kód után, tehát fizetni még mindig kell azért, hogy játszhassunk velük!

| | |
|---|---|
| 987UYR | Battle Droid |
| EN11K5 | Battle Droid (Commander) |
| LK42U6 | Battle Droid (Geonosis) |
| KF999A | Battle Droid (Security) |
| IG72X4 | nagy blasterek |
| LA811Y | Boba Fett |
| L449HD | Classic Blasters |
| F8B4L6 | klón |
| ER33JN | klón, Ep III |
| BHU72T | klón, Ep III, Pilot |
| N3T6P8 | klón, Ep III, Swamp |
| RS6E25 | klón, Ep III, Walker |
| 14PGMN | Dooku gróf |
| H35TUX | Darth Maul |
| A32CAM | Darth Sidious |
| VR832U | álruhás Clone |
| DH382U | Droideka |
| SF321Y | Grievous tábornok |
| 19D7NB | Geonosian |
| U63B2A | Gonk Droid |
| ZTY392 | Grievous testőre |
| 4PR28U | sérthetetlenség |
| PL47NH | Jango Fett |
| DP■■■V | Ki-Adi Mundi |
| CBR954 | Kit Fisto |
| A725X4 | Luminara |
| MS952L | Mace Windu - Ep III |
| LD116B | Minikit detektor |
| RP924W | bajusz |
| 92UJ7D | Padme |
| R840JU | PK Droid |
| BEQ82H | Leia hercegnő |
| L54YUK | lázadó gyalogos |
| PP43JX | birodalmi őr |
| EUW862 | Shaak Ti |
| MS999Q | sziluettek |
| MH3TW1 | vicces blasterek |
| K2MR2I | Super Battle Droid |

## Doom 3: Resurrection of Evil (PC)

Játék közben üsd be hogy CTRL + ALT + ~ és mehetnek ■ kódok:

**give keys:** összes kulcs ■ aktuális szinthez
**give all:** minden fegyver, lőszer és armor
**spawn monster_flying_forgotten2:** idéz egy Frogottent
**give** ■■■■■: max ammo
**give armor:** max armor
**give health:** max egészség
**give weapon_shotgun_double:** duplacsöves soti
**give weapon_grabber:** grabber gun
**give ammo_grenade_small:** gránátok
**give weapon_bfg:** BFG 9000
**give weapon_chaingun:** chaingun
**give weapon_machinegun:** machine gun
**give weapon_plasmagun:** plasma rifle
**give weapon_rocketlauncher:** rocket launcher
**give weapon_shotgun:** shotgun
**god:** sérthetetlenség
**spawn monster_demon_d3xp_bruiser:** bruiser démon
**spawn monster_zombie_hazmat:** hazmat zombie
**spawn monster_demon_vulgar:** vulgar demon
**spawn monster_hunter_helltime:** első hunter démon
**spawn monster_hunter_berzerk:** második hunter démon
**spawn monster_hunter_invul Spawn:** harmadik (és utolsó) hunter démon



# JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ!

**CSAK A HELYES VÁLASZT KELL ELKÜLDENED SMS-BEN, ÉS TIÉD LEHET EZ AZ ÉRTÉKES JÁTÉKCSOMAG A SEVEN M JÓVOLTÁBÓL!**

**06-90-633-311**

## KÉRDÉS:

Mely két játékstílust ötvözi a Driv3r című játék?

**GP A** – favágós/menedzselős
**GP B** – logikai/szörfdeszkás
**GP C** – autós/lövöldözős

Küldd el a helyes választ (GP A, GP B, GP C)
a **06 90 633 311** telefonszámra, és nyerd meg a legújabb játékokat!
Az SMS elküldésének határideje
**2005. május 5.**

(Az SMS díja 240 Ft + ÁFA - mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról!)
Az SMS rendszer működtetője a D.C.Lax Kommunikáció
Ügyfélszolgálat: 06-1-264-2443; E-mail: info@lax.hu; Internet: www.lax.hu

**XBOX játékok**
Demon Stone
Driver 3
Shadow Ops Red Mercury

**PC játékok**
Act of War
Afrika Korps vs Desert Rats
Driver 3

**PS2 játékok**
Driver 3 Platinum
Motor Mayhem
Enter the Matrix Platinum

SeVeN M Kft.:
H-1037 Budapest,
Farkastorki lejtő 34.
Tel: 06-1-430-3750
Fax: 06-1-430-3759
E-mail: info@sevenm.hu

seven m
service vertrieb neue medien

GAMEPRO

# Pénzdíjas Hatalom Kártyái verseny április 23-án!

Április 23-án, szombaton rendezik meg a legújabb Hatalom Kártyái versenyt,
melynek összdíjazása ezúttal is **42000 forint, 60 pakli káoszkatlan kiegészítő és 4 ultra-ritka lap!**

Szerintünk jó móka egy ilyen verseny, ha játszotok a HKK-val, mindenképp látogassatok el a versenyre, ha pedig még nem, itt az ideje elkezdeni! Irány a legközelebbi játékbolt, vagy a www.hkk.hu weboldal!

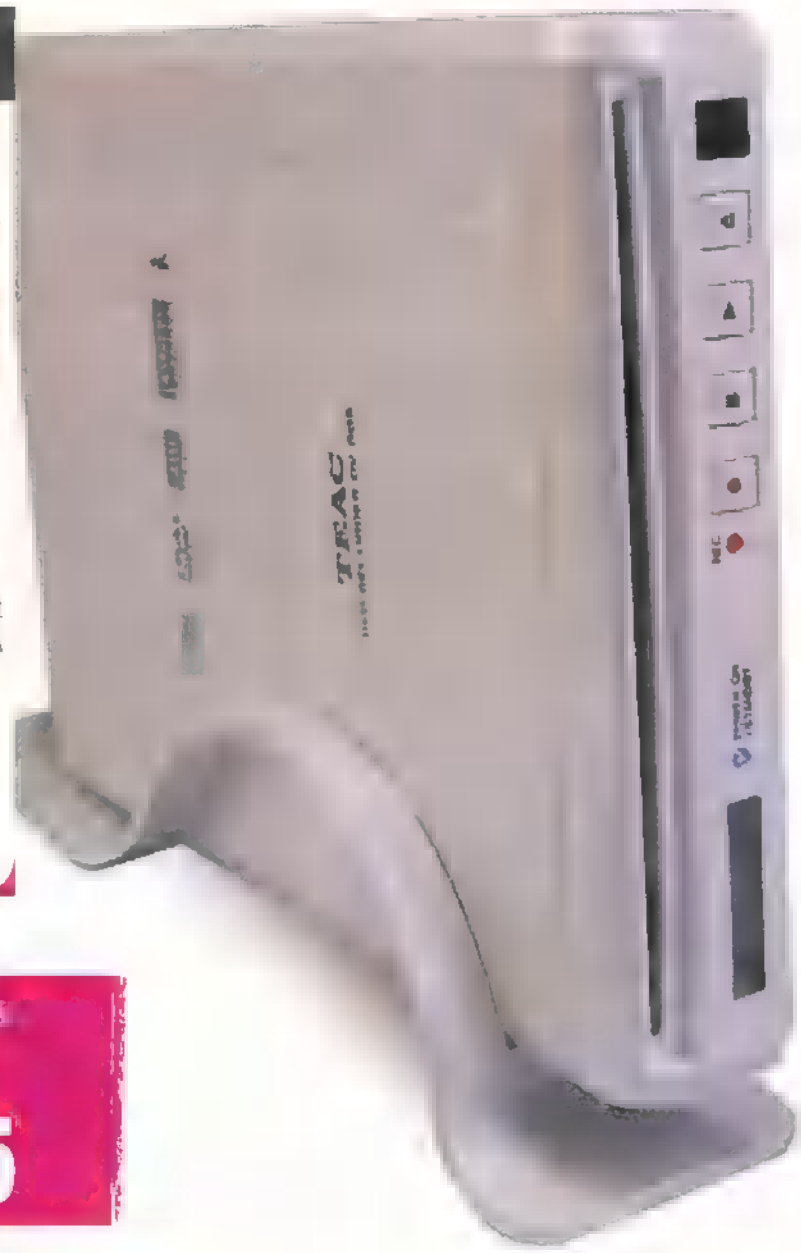
A verseny formátuma páros verseny, azaz két-két pár játszik egymás ellen!
Természetesen külön kategóriában indulnak a profi versenyzők,
és az amatőr játékosok.

**Időpont:** 2005. április 23. nevezés 9-től, kezdés 10-től.
**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub,
1196, Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.
**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. - (06-1)-297-3660
**További információk:** http://www.beholder.hu/?m=hkk&cikk=6570

HATALOM KÁRTYÁI

## TEAC DV-R05

Rengeteg érdekes hordozható kütyüt láttunk már, van amelyik tényleg hasznos és van amelyiket akkor sem érdemes megvenni, ha fizetnek érte, csak vidd a francba. A TEAC DV-R05 azonban nem tartozik ezek közé, hisz egy mini DVD lejátszó rengeteg helyzetben jöhet jól. Példának okáért kis mérete miatt szinte bárhová magunkkal vihetjük, így azonnal DVD-re írhatjuk a frissen lekapott videokamera felvételeket. A cucc ezen kívül noteszgépre, PC-re sőt TV-re is köthető. Ha van kamerád és már unod a kazettahegyeket, akkor szerezd be mindenképpen!




Hordozható DVD
www.teac.com
Ár: kb. 50 000 Ft
8.5

## MICRO ROADPILOT

Minden valamire való autós filmben vannak agyontuningolt csúcsverdák és jó nők. A rendőrök kiszűrésére általában egy speciális radarral vannak felszerelve, ami jelez, ha a fakabátok közelben rosszalkodnak. Nem mondom hogy száguldozni kell, de néha tényleg jó szolgálatot tehet egy ilyen kütyü. Pláne ha belegondolunk, hogy mennyibe kerül egy ilyen cucc és mennyibe is kerülne nekünk, ha többször is lekapcsolnának a rend éber őrei. A Micro RoadPilot ráadásul GPS-ként is működik, USB porton rátölthetjük a térképeket. Dobjuk ki tehát a kesztyütartóban porosodó térképet és szereljük fel ezt, nem fogunk csalódni!

Mini GPS készülék
www.radardetectors.co.uk
Ár: 150 000 Ft
9

# Hi-tech rovat

**Sziasztok! Köszöntök mindenkit ebben a csodálatos tavaszi időben. Szerencsére a lányokról is hamar lekerülni az a sok fölösleges ruharéteg, ezzel egyidőben pedig sorra jelennek meg a legújabb kamerás mobilok is. Khm, lehet hogy nekem is le kéne cserélnem ezt az ócskavasat? Ebben a számba még több érdekességet sikerült beleszuszakolni, mint szoktuk. Nem lőném lőném előre a poénokat, inkább nyálazzátok át az elkövetkező oldalakat. Kellemes időtöltést a Hi-Tech rovathoz!**

## A legtutibb ajándék barátnőnknek!

Sokmindenről értesülhettetek már itt a Hi-Tech rovatban, de garantálom, hogy ilyet még egyikőtök sem látott! Okos tudósok feltalálták ugyanis az Electronic Eyezone Massager nevű kis kézi készüléket, hogy ne csak a férfiak szórhassák két marékkal a pénz a legújabb kütyükre. Mit nekünk liposzómák, inteligens ránckisimító szerek, ilyen-olyan méregdárga kivonatok és kenceficék. Ez a kütyü garantáltan csak két ceruza elemet (egy százasér') kér enni és máris kifejti a ránceltűntető csoda hatását. Legalább is ezt ígéri a gyártó. Másik nagy előnye, hogy csupán 25 dolcsiba kerül. Tegyük fel tehát barátnőnkre ezt a fura szemüveget és kapcsoljuk be. Elvileg a szeme körül eltünteti a rancokat és szebbé varázsolja a bőrt is. Nekem van egy olyan megérzésem ezzel kapcsolatban, hogy ez ugyan nem fog senkiből Angelina Joliet csinálni, de ha párunk elhiszi, legalább addig sem látja, hogy mi éppen játszunk! Ha szeretnénk egy kis nyugalmat, vegyük hat meg és minden nap mondogassuk: „Drágám te egyre szebb vagy ettől!"

## UNIVERSAL MULTI SOLAR CHARGER BAG

Ez az a táska, amivel nyugodtan elindulhatunk bárhová. Nem kell attól tartanunk, hogy bármikor lemerülhet a telefonunk, digitális fényképezőnk, vagy noteszgépünk. Söt még egy elektromos minibárt is magunkkal vihetünk vele a strandra. A sör garanáltan hideg marad! A Solar Bag ugyanis képes összegyűjteni ■ napenergiát és abból elektromosat csinálni. A napelemekkel díszített táska legnagyobb hátránya, hogy csak nyáron használható, ráadásul napsütésben. Egy telefont például 3-4 óra alatt képes teljesen feltölteni.

Napelemes táska
www.solarsystem.com
Ár: 220 000 Ft

**8**

## IRIVER PMP 120

Az iriver márkát már volt szerencsénk többször is bemutatni. Jó néhány olyan lejátszójuk van, ami mellett egyszerűen vétek lenne szó nélkül elmenni. Itt van például ■ legújabb fejlesztésük, ■ PMP140-es. A hagyományos zenelejátszókat alaposan leiskolázza, már csak azért is mert ■ pénzünkért egy rendkívül összetett, már-már PDA jellegű gépet kapunk. A zenelejátszási képességeit még egy iPod is nehezen tudná felülmúlni. Megeszik ez mindent, legyen szó MP3, ASF, WMA, WAV, AVI (MPEG4), DivX, vagy XviD kiterjesztésekről. Az alap modell 20 GB-os merevlemezt, ■ csúcsmodell (MPM140) 40 GB-osat kapott. Ha a legjobb multimédia lejátszót keresed, ne habozz, ■ ■ neked!

Lejátszó
www.iriver.com
Ár: 80 000 Ft

**8.5**

## ACER FERRARI 3400

Az ACER gondolt ■ Forma 1 szerelmeseire is és megalkotta a Ferrari névre keresztelt noteszgép-családját. Azon kívül, hogy ■ gép tűzpirosban pompázik és megkapta ■ autó logóját, belső tulajdonságaiban is igen hasonlatos hozzá. No ■ mondanom sem kell, ez az árára is igaz... Jöjjön tehát néhány száraz adat azoknak, akik egy vérprofi játékra is alkalmas notebokot szeretnének venni. A processzora AMD Athlon 64 3000+, memóriája 1GB, mely 2GB-ig bővíthető, ■ winchester 80GB-os, ráadásul egy DVD-író is helyett kapott benne. A kijelzője 15" SXGA+ 1400x1050 képpont felbontású, végül érdemes megemlíteni, hogy ■ játékokért egy ATI Mobility Radeon 9700 (128Mb DDR) videokártya felelős. Ha rengeteg pénzed van és Ferrari rajongó vagy, akkor ez kell neked!

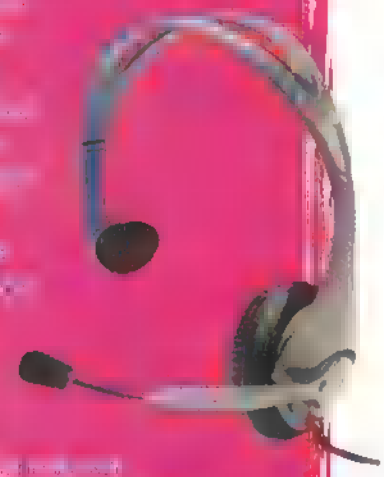
Notebook
www.acer.com
Ár: 1 millió Ft

**9**

# Válaszunk fegyvereme!

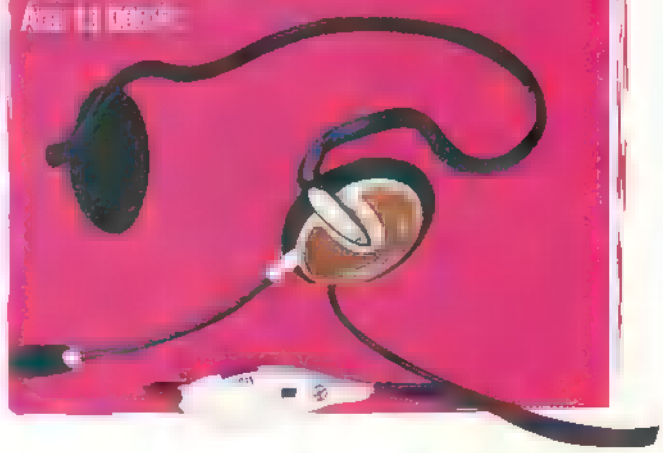
Mint az mindenkinek ismert, a vezetékes mindig egyelőre ■ jelent Konzolos és PC-s kiegészítővel kapcsolatban is. Mivel nem átlagtok, magunkat számítógépes fanatikusnak tartjuk, jöjjön most egy olyan praktikus dolog, amiről mindenki tudja, de csak kevesen használnak. Lássuk milyen headsetekkel érdemes játékra számítógépünket felszerelni!

### Logitech PlayStation 2 USB Headset



### Logitech Cordless Headset

### Logitech Internet Chat Headset



# Metula bácsi megmondja a frankót

## Hardveres problémák, tanácsok, válaszok

Rengeteg olyan olvasói levél érkezett hogy foglalkozzunk többet a PC-s hardverekkel, az azokkal kapcsolatos problémákkal és [illegible] rögtönöztünk [illegible] bácsit, aki egyébként [illegible] átalakulásáról [illegible] a szakma elismerését, [illegible] gondok szakavatott mesz[illegible] tipikus tanácsokat [illegible] bonyolult. Vitatkozni [illegible]

**Tamás**
Nekem az a problémám, hogy mindig elszáll a gépem. Nem tudom, hogy mit tegyek, mert nagyon idegesítő már.
*No, lássuk csak. Lucy-ban [illegible] egyenes oszlopban [illegible] felfelé [illegible]*

**Gábor**
*Én egy nagyon nagy [illegible] hozzátok. A monitoron [illegible] nagyon [illegible] mert?*
*Ööö. [illegible] Állítsatok [illegible] [illegible] ben [illegible]*

**Csaba**
*[illegible] furán [illegible] lehet!*
*Tisztítsd [illegible] sanám, mert [illegible] a [illegible] a frissítést! [illegible] bíznám.*

**Tóth László**
*A DVD-írón [illegible] sanám [illegible] csinálják.*
*Ide nem [illegible] [illegible] [illegible]

# G-Aktáka

TOP SECRET

## UFO-k és szellemek nyomában

**Bizony nem telik el nap, hogy ne találkoznánk a bulvársajtóban ilyen-olyan fura megmagyarázhatatlan, paranormális eseménnyel. Mondjuk nekem már az is parajelenség, ha a Windowsom hibaüzenet nélkül képes elindulni... De nem is ez ■ lényeg, sokkal érdekesebb, hogy a technika csodálatos fejlődése lehetővé tette számunkra, hogy tudományos úton végére járjunk az UFO-szellem mizériának.**

Nos, bevallom, egy picit szkeptikusan álltunk először ■ témához. De egyszerűen nem tudtunk ellenállni, hogy ki ne próbáljuk ■ legújabb szellem- és UFO detektorokat. Már csak azért is mert jó magam is az X-aktákon nevelkedtem és már elég régóta beszereztem egy jófajta elemlámpát, tudjátok, ha esetleg sötét-kietlen helyeken kéne egyedül kóborolnom. Szóval elsőnek megrendeltük az egyébként igen olcsó szellemvadász kütyüt. Gondoltuk, szellemek azért csak gyakrabban fordulnak meg itt ■ szerkiben, mint kis zöld emberkék. Az alapmodell 93 dodó volt,

**de mi rögtön ■ csúcsmodellt vettük,**

ami extra nagy szellemeket is érzékel. Összesen 180 zöldhasút pengettünk ki ■ csúcs Ghost Detector P1-B fehér színű változatáért. Érezni is ■ különbséget, mert sokszor talált valamit, főleg a sarki mini ABC-ben kezdett el a hűtőpultnál nagyon csipogni. A boltos állítása szerint pár éve a csirkelábszár árának indokolatlan emelése miatt öngyilkos lett ott egy kisnyugdíjas. Azóta fura hangokat hallani a húsos pultnál. Azt hiszem tényleg jól vizsgázott ■ kütyü, és ■ biztonság kedvéért mindenki szerezze be, hogy otthon leellenőrizze a szobájában, hogy mégis mekkora a szellemaktivitás.

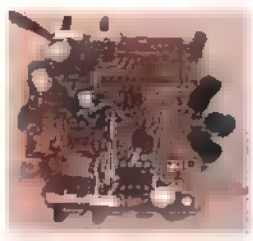
A másik készülék azonban ennél is jobban érdekelt minket. Az UFO detektálására egy speciális kütyüt rendelhetünk, melynek ára 25 dollártól ■ csillagos égig terjedhet. Jelen esetben a csillagos ég nekünk 99 dollárt (plusz postaköltséget) jelentett. Ja és még 500 forintot egy jófajta 9V-os elemért. Sebaj, a tudományért mindent! A kísérlethez

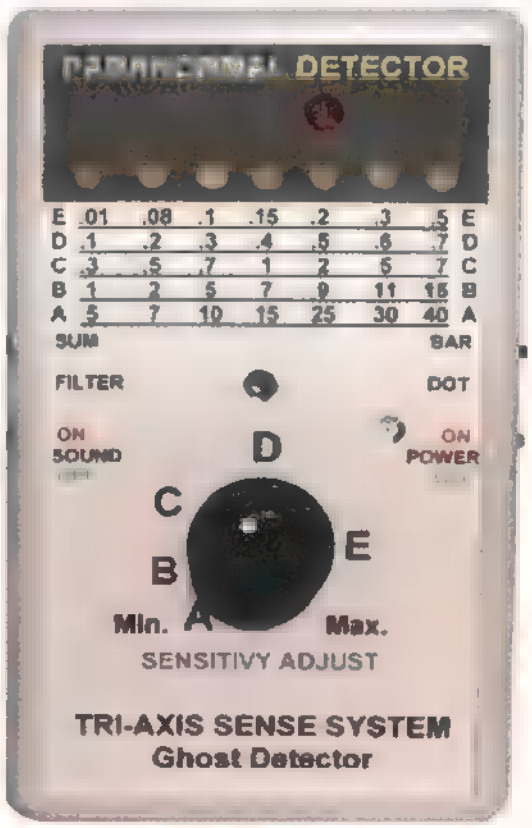
**Sanyit ■ magunkkal vittük,**

hátha valami nézeteltérés alakulna ki köztünk és a kis szürkék között. Na, szóval kimentünk egy közeli mezőre és bekapcsoltuk a keresőt. Vártunk vagy másfél órát, de semmi különös nem történt, csupán a szúnyogok csíptek elég keményen. Ezért, hogy hasznosan múlassuk az időt, magunkhoz vettünk némi csekély alkoholtartalmú italt. Na és akkor történt a dolog. Hirtelen kép és filmszakadás történt mindnekinél. Másnap reggel ■ kalászok között ébredtünk és senki sem emlékezett, hogy mi is történhetett aznap este velünk. Az hiszem ezt hívja ■ szakzsargon „kiesett időnek".

**SZÉTSZEDTÜK ÉS [illegible]. MERT [illegible] AZÉRT NEM VAGYUNK!**

Sanyi barátomat is nagyon érdekelte, hogy mi lehet ■ kütyü belsejében. Vajon milyen lehet az a bonyolult harmadik évezredi csúcstechnológia, ami képes érzékelni ezeket ■ földöntúli jeleket. Gondoltuk, áldozunk ■ tudomány oltárán és Sanyi kezébe adtuk a Ghost Detector P1A-t, hogy óvatosan szedje szét. A most következő képek szigorúan titkosak és emiatt van egy olyan érzésünk el fog miket tűnteni a kormány! Tehát ha jövő számtól átalakulna a lap, és a „Hogyan kertészkedjünk tavasszal" lenne a címlapszori, akkor kezdhettek gyanakodni Ez ■ cucc mégis működik!





# Mobil-rovat

## Szoftverek

### Fantasy Warrior 2

Szintlépés
Buszon
http://www.midlet-review.com

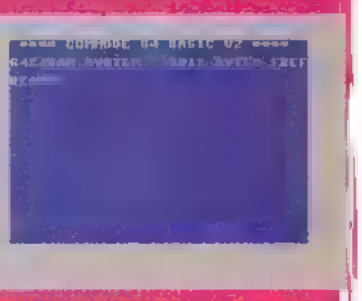
### NY Nights

Nők, pia, kaszinó
www.midlet-review.com

### College Basketball

Nem csak
a telefon
www.midlet-review.com

### Frodo C64-el a telefonokra



Egész
Nokia
www.my-symbian.com

## Nokia 3120

### Olcsóság mindenkinek

A múltkor valaki megkérdezte tőlem, hogy „ezeknél” csak százezer forint körül lehet telefont venni?! Mielőt azt hinnénk, hogy tényleg csak méregdárga luxusmobilokat tud gyártani a Nokia, el kel hogy áruljam: létezik mindenki által megfizethető alapkészülék is. Ebbe ■ katagóriába tartozik a szemtelenül olcsó 3120-as is. Bluetooth, VGA kamera, érintésérzékeny képernyő, MP3 lejátszás, rádió, elektromos fogkefe. Na ezeket hiába ■ keresnénk a készülékben, hamarabb kopna le a gombokról a felirat, mintsem megtalálnánk őket. Nem csoda, hisz ■ készülék tényleg a belépő szintet képviseli. Semmi felesleges flanc, ■ csupán egy beszélgetésre való, mezei telefon. *(Már amennyiben a mezőn van térerő – 42)* Na jó, azért nem olyan butus szegényke, hisz elég sok mindent tud. Például képes elolvasni ■ MMS-eket és java játékokat ■ rátölthetünk, sőt Amerikában sem jön zavarba. Szerény tudásának megfelelően az ára sem túl magas, nem kell miatta eladni ■ kocsit, vagy ■ Playboy-gyűjteményt. Meglepő viszont, hogy kívülről nagyon pofásra sikerült a borítás és a minőség is igen meggyőző.

www.nokia.com
Ár: 36-40 000 Ft
**8**

## Kiegészítő ajánló

### Nokia Wireless Keyboard SU-8W

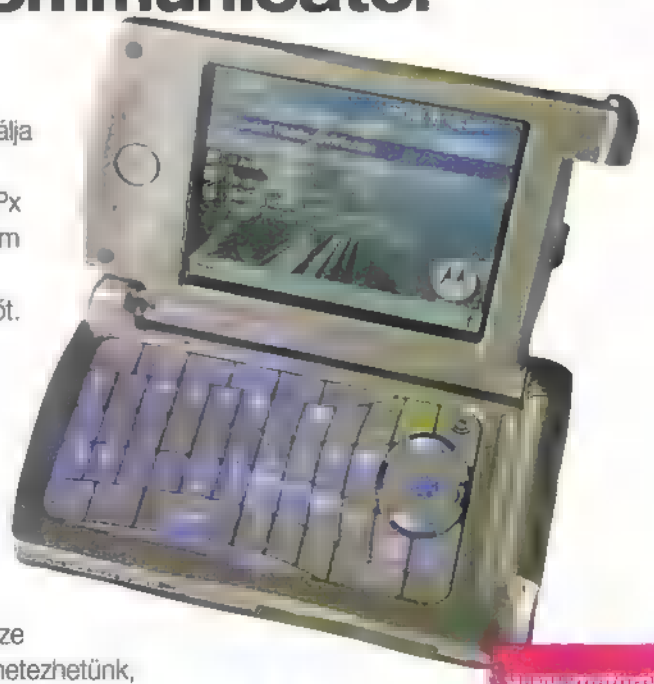
Mobil billentyűzet

Nincs is annál idegesítőbb, mint a buszon vagy séta közbe sms-t írni. Valamiért mindig szembe jön valaki, vagy valami. A lefejelt villanyoszlopok okozta sérülések elkerülése céljából érdemes a Nokia újdonságát igénybe venni. Az SU-8W egy összehajtogatható, parányi kis billentyűzet, amelyet kifejezetten rövid szöveges üzenetek létrehozására terveztek. Egy kompatibilis mobiltelefonnal összepárosítva már is gépelhetjük ■ hoszabb szövegeket. A gépelést tényleg megkönnyíti, de az igazság, hogy ez is van olyan macerás, mint a telefon gombjain való pötyögtetés. A gond ott kezdődik, hogy a kis méret miatt nem fért rá minden gomb. Ezért ■ speciális karaktereket, sőt, nagyobb baj, hogy az ékezetes írásjeleket is egy külön gomb lenyomásával csalhatjuk csak elő.

www.nokia.com
Ár: 26 000 Ft
**8.5**

## Motorola MPx Communicator

### Nagyon hi-tech cucc



A Motorola egy igen érdekes kommunikátorral próbálja a tortából kiharapni saját kis szeletkéjét, aminek jó részét a Nokia uralja a 9500/9300-asokkal. Az új MPx család egy teljesen egyedi megoldást választott. Nem csupán szétnyithatjuk a készüléket, de kinyitott állapotban kilencven fokkal el is forgathatjuk ■ képernyőt. Természetesen ezzel együtt a kép is elfordul, így ilyenkor úgy néz ki, mint egy mini laptop. A billentyűzeten helyet kaptak a fontosabb karakterek, de az ékezetek előcsalogatásához shiftelnünk kell majd. Mivel a telefon funkció szinte másodlagosnak tűnik a sok egyéb PDA-s funkción kívül, így erre most ne mis térnék ki. Sokkal izgalmasabb, hogy 1.3 megapixeles képeket kattinthatunk vele, ami így tavasszal nemis jön olyan rosszul. Persze a beépített Bluetooth és Wi-Fi vezérlő segítségével netezhetünk, emailezhetünk, vagy chatelhetünk. Mivel Windows Mobile 2003 for Pocket PC SE Phone Edition operációs rendszer kapott (brr...még kimondani is borzasztó) szinte minden olyan funkciót használhatunk, mint asztali gépünkön. Zsír kis telefon, ha megjelenik itthon, biztos sok ember kezében fogjuk látni.

www.motorola.com
Ár: még nincs
**9**

# Micsoda világ!

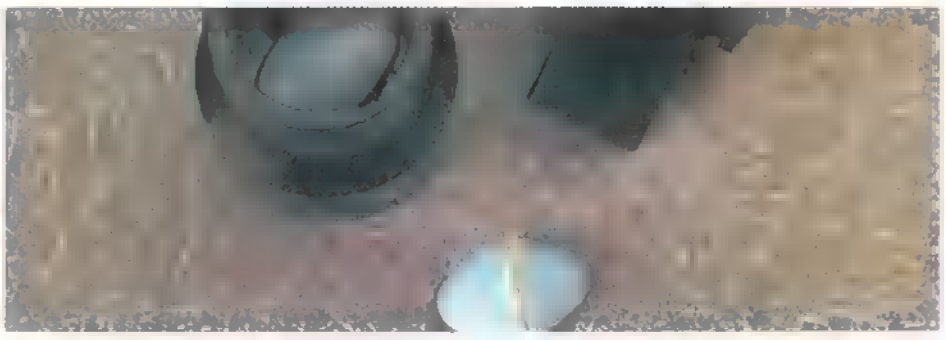
## Sivatagban talált életet a jó marsjáró

A chilei Atacama-sivatagban végzett tesztelte a NASA most bemutatott új marsjáró robotját, amely elég jól szerepelt. Ugyanis egy olyan helyen, ahol évente 1 mm csapadék esik, de azt sem sok ideig, van bármilyen szerves élőlénnyé kialakuljásra is a robot életet talált a talajban. Pontosabban baktériumokat, amelyek mutatott ki a kutató-készülék vizet, megvizsgálva a mintákat megdöbbenve tapasztalták, hogy a robot megállapítása helyes, ugyanis a sivatagos homokban van élet. Ennek persze nem is csak az volt a célja, hogy a NASA a Marsra küldje a készüléket, hanem az is, hogy megtudhassuk végre, hogy van-e az élet a földön kívül máshol is.

## Kórházi rendszergazdát lehetetlenített el a hacker

Ismét egy cikk, amely arra figyelmeztet, hogy ne hagyjuk magunkat túlságosan megijeszteni a hackerek által. Ugyanis Canberra-i John James Hospital PABX rendszerébe hatolt be egy hacker, aki több mint 3000 ausztrál dollár értékű nemzetközi hívást folytatott le. Ha már ott volt, az ausztrál rendőrség szóvivője elmondta, hogy az volt az első ilyen nagyobb támadás az ő területükön, a vizsgálatok megindultak az ügyben, de egyelőre nincsenek pontos adatok arról, hogy honnan követhették el a behatolást. Mindenesetre jelzi, hogy a vírusok, illetve betörő mesterséges intelligenciák mellett nagyon is vigyázni kell magát, mert megkárosíthat egy kórházat, de egyszer kórházat is, majd az arra járó embert is.

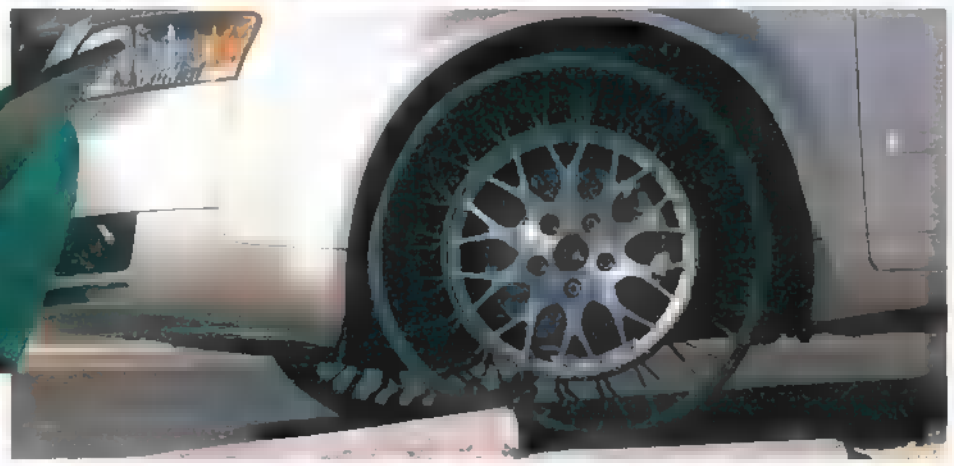
# Növekvő libidó, csökkenő látás



Bár erről senki sem szeret beszélni, az eladási adatok bizonyítják, hogy a potencianövelő kis kék (általában kék) pirula világszerte eléggé kelendő. *(Talán mert Neó sem a piros pirulát választotta a Mátrixban... – 42)* Persze nincs abban semmi szégyen, ha az ember mesterséges behatással növeli teljesítőképességét, a bajok ott kezdődnek, amikor ■ kis kék bogyó beavatkozik az idegrendszerbe és egész egyszerűen vakságot okoz. A helyzet nem ilyen egyértelmű, de Howard D. Pomeranz, ■ Minnesota Egyetem kutatója szerint valódi veszélyről van szó. Eddig ■ Egyesült Államokban tizennégy olyan esetet regisztráltak, amikor ■ rendszeres potencianövelő-fogyasztó emberek a látóideg vérellátási zavarok miatti károsodása okán szinfelismerési problémákkal küszködtek, és jelentősen, vagy teljesen elromlott látásuk. Howard D. Pomeranz szerint ■ ■ jelenség komolyabb figyelmet érdemel, elvégre a szexuális életük üdvéért küzdő férfiaknak nem árt tudniuk, hogy mivel is játszanak pontosan. A kutatók ■ részletesebb vizsgálatok után előadásukban rámutattak, hogy minden esetben ■ szövődmény szív- és érbetegségekben szenvedő betegeknél lépett fel. Tehát nem mindenki veszélyeztetett, de akik ilyen betegségekben szenvednek, azoknak érdemes kétszer is meggondolni, hogy beveszik-e a megváltást hozó kék pirulát, ugyanis ■ amerikai betegek esetében ■ potencianövelő bevételét követő 24 órában már látási zavarok léptek fel. A későbbiekben ■ betegek visszanyerték látásukat, ám néhány esetben csak fény érzékelésére voltak képesek – számoltak be a kutatók. Szóval nem árt vigyázni, még szerencse, hogy nekünk nincs szükségünk ilyesmire (milyen érdekes, mindenki ezt mondja!).

# A kerék forradalma

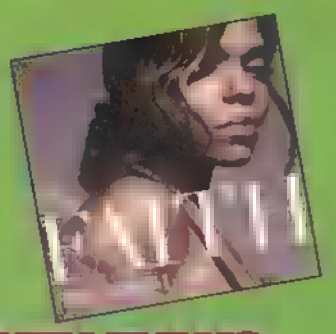
A Michelin kutatói forradalmi újítást fejlesztettek ki, amelynek köszönhetően talán hamarosan elfelejthetjük a nyári és téli gumikat, ■ defekteket, és különösebb probléma nélkül autókázhatunk az úton, és terepen egyaránt. A forradalmi ötlet lényege egy Tweel nevű kerékrendszer, amely mozgó küllőkkel rendelkezik, ezek egy rugalmas kerékhez kapcsolódnak. A kerék és a küllők deformálódnak, hogy elnyeljék ■ esetleges rázkódást, majd hihetetlen könnyen visszaállnak eredeti formájukba. A kerék bár rugalmas, nagyon nagy teherbírása van, és alapformájában olyan kemény, mint egy teljesen felfújt gumi. Így gyakorlatilag durvább terepen is nyugodtan közlekedhetünk, nem esik baja ■ kocsinknak. Első ránézésre talán kissé bizarrnak tűnhet, de ■■ eddigi tesztek azt bizonyítják, hogy ■ jövő kereke már nincs messze.



# MUSIQ

## ROLLING STONES
### SUCKING IN THE 70S

★★★☆☆



## FAITH EVANS
### THE FIRST LADY

★★★☆☆

## DJ BOOTSIE
### THE SILENT PARTNER

★★★★★

## FISCHERSPOONER
### ODYSSEY

★★★★☆

# ALICE COOPER RAJONG KYLIE MINOUGUÉRT

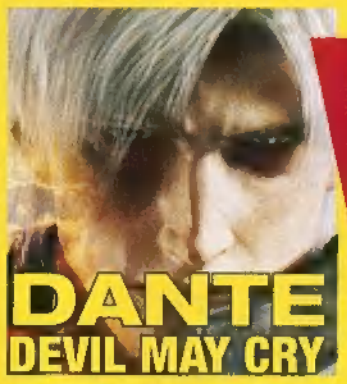
HOGY MIK VANNAK

A nyolcvanas évek kikent rockmetál-fenegyereke nyíltan bevallotta, hogy odavan Kylie Minogue zenéjéért. Nem hittük volna, de a bőrnadrágos énekes valóban imádja a kis növésű bombázó dalait. Bevallása szerint valahányszor a Kylie nóta csendül fel a rádióban, a Cooper házban megáll az élet, a vén rocker feltekeri a hangerőt és szellemét átadja a parfümillatú popzene varázsának. „Én is ingatom a fejem rá, mint mindenki más. Szerintem tök jó!" – tette hozzá a nagypapa korú zenész. Persze arról nem szól a történet, hogy Kylie Minogue tökéletesen feszülő hátsója mennyire segített a zenei ízlés torzulásában, de mi megkockáztatnák, hogy jelen esetben is csak erről van szó. Régen a rockerekre buktak a csajok, most jobb híján a csajokra buknak a rockerek. Változik a világ.

# HILTON KISASZSZONY ÉNEKELNI SZERETNE

Na hát már csak ez hiányzott szürke kis életünkből. A melleiből és apukája pénzéből élő Paris Hilton nemrégiben bejelentette, hogy megunta a shoppingolást és szeretné magát egy új műfajban is kipróbálni. Mielőtt bárki azt hinné, hogy mondjuk tanulna, vagy értelmes létforma felé közeledne a mi kis szőke ciklonunk, sajnos csalódást kell okoznunk. Paris ugyanis énekelni akar. Azt mondta, hogy méltó vetélytársa lenne Britney Spearsnek, mivel ő is a „szőke énekes" kategóriában toppanna a zeneipar színpadára. Mivel Hilton apuka nem az a szegény kategória, valószínűleg egy kis könyörgés után vesz a lányának egy stúdiót, egy kiadót, és persze közönséget is, mert biztos, hogy normális ember egy percet pocsékol el valami milliomos hoteltündérre, aki azt hiszi, hogy hitelkártyával a tehetséget is le lehet kötni. Felejtős.

# SZTÁRANALÍZIS




VS

| | |
|---|---|
| Démonvadász | Énekes |
| Beleőszült a sok ijedezésbe | Zselézett a haja |
| A Pokol legmélyebb bugyrát is megjárta | A napfényes Kalifoniából érkezett |
| Démonok dobálják tűzgolyókkal | A tinilányok dobálják plüssmacival |
| Szereti kétkezes karddal aprítani a szörnyeket | Szereti a naplementét a tengerparton |
| Minden reggel kivégez néhány pokolfajzatot | Sokat fut reggelente |
| Csak démont látott, de szerencsére nem hallott még Dante Thomas számot | Nem látott még démont, de nem is nagyon akar |

# A HOOLIGANS, MINT LEGJOBB ROCK?

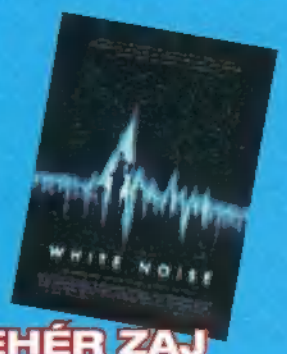
Idén ötödik alkalommal adták át az Arany Nyíl díjakat a Wigwam rock klubban. Több kategóriában osztották ki az elismerést a hangszeres rockzenét játszó zenekarok, valamint a szólisták között, és idén a legjobb rockbanda megtisztelő díját a Hooligans kapta. A világért se bántatánk a srácokat, csak hát a jelenlegi Hooligans kábé annyira rock, mint Dj Bobo szép. Persze a lényeg itt az, hogy a közönség szavazatai alapján osztják az áldást, és a közönség szava szent. Mi meg inkább csöndben is maradunk.

# EGY RÉM RENDES CSALÁD – 1. ÉVAD

**AMERIKAI, SOROZAT**

Ugye ezt az ajánlatot nem kell nagyon megmagyaráznunk? Al Bundy és családja mindenki kedvencei, még nem is találkoztunk olyannal, aki ne imádná ezt a sorozatot (Sanyi egyszer látott egy ilyet, de meggyőzte). Eddig több mint 60 országban játszották ezt a tévésorozatot, elképesztő sikerekkel. Ed O'Neill, Christina Applegate, Katey Sagal, és David Faustino végre most DVD-n is elérkeztek hazánkba, és ez nagyon kellett, mert hiába játsza a sorozatot mindig valamelyik adó, ezt nem lehet elégszer látni. Tehát a Rém rendes család az a kategória, amelyet feltétlenül be kell szerezni. Ja, és a csomagban egy CD is található, Frank Sinatra zenéjével (köztük a főcímdal természetesen). Kell még ennél több?

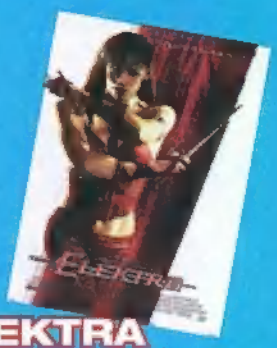
# FILMZ




## FEHÉR ZAJ

**KANADAI-AMERIKAI-ANGOL, THRILLER**
**101 PERC**

Felesége hirtelen és titokzatos haláláig Jonathan Rivers (Michael Keaton) építész a világot elég földhözragadt módon szemléli. Amikor azonban neje halála után egy idegen, Raymond Price (Ian McNeice) kopogtat ajtaján, és azt állítja, hogy EVP-n (Electronic Voice Phenomenon, amikor a halottak hang és kép útján kommunikálnak az élőkkel elektronikus eszközök segítségével) keresztül hallotta Jonathan felesége, Anna hangját. Jonathan továbbra is szkeptikus, de feléled benne a remény, hogy beszélhet az asszonnyal. Idővel sikerül neki, de az üzenetek túl titokzatosak. Geoffrey Sax filmje nem hoz sok új ötletet a thriller műfajában, de nem is az a bágyadt hulladék kategória. Haverokkal egy laza estén érdemes megnézni. Egyszer.




## ELEKTRA

**AMERIKAI, AKCIÓFILM**
**96 PERC**

Jennifer Garner már egyszer feltűnt a képsorgető szuperhős szerepében Ben Affleck oldalán a DareDevil című filmben, ahol végképp meggyőzött minket arról, hogy semmi szükség tovább erőltetni ezt a dolgot. Hollywood persze másképp gondolta, és elkészült Rob Bowman keze alatt az Elektra című film, amely a csupa börbe öltözött bosszúálló harcművész önálló sztoriját meséli el, aki felépül sérüléseiből és kegyetlen bérgyilkos lesz. Goran Visnjic tűnik fel a nagy ellenfélként ebben a kabaré jellegű szuperhős eposzban, ő az egyetlen, aki még valahogy értékelhető. Egyébként még a közröhejes DareDevil is filmtörténeti klasszikus ehhez képest. A csaj jó, a bunyók látványosak. Pénzt nem ér.

## ARSÉNE LUPIN

**FRANCIA-OLASZ-SPANYOL-ANGOL KALAND**
**125 PERC**

Az Arsène Lupin Maurice Leblanc Cagliostro grófnő - Arsène Lupin első kalandja című klasszikus regényét dolgozza fel. Korábban már láthattunk televíziós sorozatot ebből a történetből, de most végre komoly filmes produkcióban is találkozhatunk a legendás Lupinnal, aki 1894-ben Normandiában úgy dönt, hogy apja nyomdokaiba lépve enged tolvajszenvedélyének. Az új feldolgozásban a fiatal Lupin figurájának néhány olyan vonását akarta a rendező felfedni, amelyeket eddig homály fedett. Jean-Paul Salomé mindemellett remek korrajzot is készít, és Romain Duris, Kristin Scott Thomas és Pascal Greggory alakítása is pozitív élményekkel töltött fel. Aki szereti a kosztümös kalandfilmeket, és a romantikus oldala sem fulladt még el, nagyon jól fog szórakozni.

## BEÉPÍTETT SZÉPSÉG 2 – CSÁBITUNK ÉSVÉDÜNK

**AMERIKAI AKCIÓ-VÍGJÁTÉK**
**115 PERC**

Ugye még mindenki emlékszik Gracie Hartra (Sandra Bullock), az elhanyagolt külsejű, de annál keményebb hangú és öklű rendőrnőre, aki egy szépségversenyen indult csak azért, hogy meghiúsítsa egy elmebeteg gyilkos tervét? Nos, az ott elért sikerek kissé megbolondították Gracie-t, és a szükségesnél nagyobb fontosságot kezdett tulajdonítani a külsejének, ezáltal el is kényelmesedett a munkában. Amikor viszont egy emberrablási ügyet nem ő, hanem partnere (Regina King) kap meg, felébred benne a vadászösztön és titokban elkezd dolgozni az ügyön. Persze megint álcázza magát, amely egy sor elképesztő helyzetet hoz a film során. John Pasquin műve nem olyan rossz folytatás, Sandra Bullock ismét elbűvölően játszik, és az új arcok sem vallanak szégyent. Az első rész azért jobb volt, de egy randi erejéig ez a produkció is megteszi.

Aprilis 29-én a GamePro-ban

# PRINCE OF PERSIA 3

Úgy is mondhatnánk, hogy „aszta kicsit hoppá?" De nem mondjuk. A lényeg, hogy a frenetikus első és második rész után (jó-jó, most nem számoljuk a régi Prince-részeket) közeleg a folytatás, melyet a UbiSoft áprilisban jelent be hivatalosan. Lesz hatalmas parti, tűzijáték, tortából kiugró táncoslányok... és persze első képek és első információk a fehér ló nélküli Herceg harmadik eljöveteléről. A kiváló folytatás után bízunk abban, hogy talán még egyszer meg tudja ismételni a UbiSoft a nagy mutatványt... ha a harmadik rész is ilyen jó lesz, mint a Warrior Within, mi már nagyon fogunk örülni.

## Close Combat First to Fight

Sajnos ide-oda tologatják ezt a kedves Close Combatot, pedig elhihetitek, hogy mi is mennyire rávetnénk már magunkat (taktikai csapatos akció? hát már hogyne már?) Egy a lényeg, most már tényleg jön, látjuk a távolban és amint itt lesz, elkapjuk, leteperjük, jól leteszteljük. Nem kell sokat várni, hamarosan mindenki jól farba rúghatja a terroristákat a demokrácia nevében.

## Midnight Club 3 Dub Edition

Na végre! Kíváncsian várjuk, hogy a Rockstar autós-tuningolós játéka vajon meg tudja-e szoronagtni az eddig egyeduralkodónak számító Need For Speed: Undergroundot... Esély van rá, mert eleve ők kezdték ezt az egész éjszakai autóversenyesdit a Midnight Clubbal, ráadásul most hiperrészletes tuning-lehetőségeket ígérnek... velük izgulunk.

## Minden jó, ha jó a vége

**GamePro**

**Több mint játék** **2005. április 15.**

**Szerkeszti a szerkesztőbizottság,**
**kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.**
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
**Postacím:** 1374 Bp. 5, Pf. 578.
**Felelős kiadó:** Biró István (ibiro@idg.hu)
**Internet:** www.idg.hu

**Munkatársak:**
42 (42@gamepro.hu)
Aszpik (aszpik@gamepro.hu)
Baskerville (baskerville@gamepro.hu)
Bob (bob@gamepro.hu)
Bobek (bobek@gamepro.hu)
Dr. Proton (proton@gamepro.hu)
Kis Lebowski (hp@gamepro.hu)
Larry Dam (larrydam@gamepro.hu)
Lucy Fair (lucyfair@gamepro.hu)
Dr. Spock (drspock@gamepro.hu)
Sanyi Chiba (sanyichiba@gamepro.hu)
Silent Bill (bill@gamepro.hu)

**Szerkesztőség:**
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Bp. 5, Pf. 578.
Telefon: 577-4300, telefax: 266-4343
Internet: www.gamepro.hu

A szerkesztőség a kéziratokat lehetőség szerint gondozza, eteti és rendszeresen leporolja, de nem őrzi meg a végtelenségig, legfőképp pedig nem küldi visszsza. Továbbá. A GamePro-ban megjelenő valamennyi cikket, képet, táblázatot, rajzolt nyuszit, miegyebet védi a szerzői jog. Bármiféle másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk csak a kiadó előzetes engedélyével történhet. Aki enélkül teszi, nem jó arc. Sőt, még a gatyát is lepereljük róla.

**Hirdetésfelvétel:**
Hirdetési igazgató: Poór Rozi (rpoor@idg.hu)
Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea (abohn@idg.hu)
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu

**Terjesztés és ügyfélszolgálat**
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika
(mbabinecz@idg.hu)
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
MediaShop: mediashop.idg.hu
E-mail cím: terjesztes@idg.hu

**Terjesztés:**
A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt. és alternatív terjesztők terjesztik, de megvásárolható újságárusoknál is. Ára: 298 Ft
Megjelenik minden hónap első és harmadik péntekén.

**Nyomás és kötészet:** Origo Print Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László
(origo@origoprint.hu)
Telefon: 06 23-887-544
Fax: 06 23-887-540
E-mail cím: origoprint@origoprint.hu


**Szenzáció! Folytatásos romantikus regény a GamePro imresszumában!**
...és belépett Lord Nippletackler. A helységben minden szem rá szegeződött. Pierrot felügyelő lassan kivette szájából a pipát.
– Á, Lord Nippletackler! Épp ott tartottam, hogy minden jel szerint a gyilkos nem más, mint...
*(folytatjuk)*

# SPRiNG SOLUTIONS

Integrált irodai megoldások

Irodai szoftvercsomag kedvező áron!

www.springsh.com

# MOBILMATRIX

A mobilod világa

MONO CSENGÉS, KÉPÜZENET: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re! WAP-os tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, Valódi csengések, Mobil fotóalbum, Java játék): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a GRTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Polifónikus és valódi csengéseket az ezeket a tartalmakat támogató készülékekre tölthetsz le! Ha nem vagy biztos benne, hogy a Te készüléked ilyen, hivd élő ügyfélszolgálatunkat a 06-1-422-3490-es számon!

## MONO + POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!

**06-90-635-545** WAP!

TÖLTSD LE MOST 240 Ft-ÉRT!

### HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a **GRKÉP** szót a **1784**-re! (színes háttérkép)

**Tóth Veronika: Nem baj, hogy semmi nem...**

Küldd a **GRCSENG** szót SMS-ben a **1784**-re! (mono csengőhang*)

Küldd a **GRDALLAM** szót a **1784**-re! (polifónikus csengés)

Küldd a **GRJAVA** szót a **1784**-re! (TRAFFIC játék)

| TOP 10 | mono | poli |
|---|---|---|
| Mission Impossible | GR28144 | GR37126 |
| Rómeó és Júlia | GR28487 | GR37147 |
| Szex és New York | GR28773 | GR37712 |
| Dido - Sand in my shoes | GR28532 | GR37211 |
| O-Zone - Despre tine | GR28583 | GR37201 |
| O-Zone - Dragostea din tei | GR28349 | GR37751 |
| Robbie Williams - Radio | GR28570 | GR37271 |
| Nox - Friesong | GR28431 | GR37923 |
| Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály | GR28717 | GR37464 |
| Vtech - Az idő | GR28452 | GR37944 |
| **KÜLFÖLDI POP TOP** | | |
| The Carpenters - Close to you | GR28735 | GR37540 |
| AHA - Take on me | GR28476 | GR37176 |
| Britney Spears - Do something | GR28746 | GR37564 |
| Edwyn Collins - A girl like you | GR28473 | GR37156 |
| Jennifer Lopez - Get right | GR28703 | GR37512 |
| Natasha Bedingfield - These words | GR28739 | GR37550 |
| Norah Jones - I've got to see you ... | GR28734 | GR37538 |
| PanjabiMc - Jogi | GR28013 | GR37047 |
| Sade - Smooth Operator | GR28552 | GR37241 |

## A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

| MAGYAR POP TOP | mono | poli |
|---|---|---|
| Ákos - Keresem az utam | GR28362 | GR37856 |
| Charlie-Király Linda - Játszom... | GR28267 | GR37108 |
| Crystal - Nincs több lánc | GR28377 | GR37871 |
| Desperado - Gyere és álmodj | GR28384 | GR37000 |
| Desperado - Tiéd a főszerep | GR28391 | GR37884 |
| Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül | GR28568 | GR37267 |
| Király Linda - Gáspár L. - Olimpiai dal | GR28538 | GR37221 |
| V-Tech - Semmi nem tart vissza | GR28587 | GR37290 |
| Zsédenyi Adrienn - Motel | GR28644 | GR37341 |
| Ágnes Vanilla - Csak egy éjszaka volt | GR28530 | GR37209 |
| Ákos - Örvény | GR28363 | GR37857 |
| Crystal - Hajnali fény | GR28629 | GR37315 |
| Crystal - Itt megtalálsz | GR28342 | GR37080 |
| Crystal - Két utazó | GR28376 | GR37870 |
| Fiesta - A tiéd mindenem | GR28400 | GR37893 |
| Fiesta - Én vagyok az | GR28401 | GR37894 |
| Fiesta - Újra meg újra | GR28405 | GR37898 |
| Romantic - A szerelem hajnalán | GR28571 | GR37272 |
| **MAGYAR ROCK, METÁL TOP** | | |
| Hooligans - Királylány | GR28543 | GR37702 |
| Hooligans - Szenzáció | GR28004 | GR37170 |
| Supernem - Hangosabban | GR28439 | GR37931 |
| Supernem - Surfpunk | GR28441 | GR37933 |
| Tankcsapda - Örökké tart | GR28494 | GR37186 |
| **MAGYAR RAP, R'N'B** | | |
| Majka - Tündi-bündi | GR28575 | GR37281 |
| LL Junior - Gettósztár | GR28679 | GR37326 |
| Sub Bass Monster - 4 ütem | GR28435 | GR37927 |
| Sub Bass M. - Nincs nő, nincs sírás | GR28437 | GR37929 |
| Sub Bass M. - Pörög a fekete lemez | GR28438 | GR37930 |
| **DANCE, TRANCE, TECHNO TOP** | | |
| Daft Punk - One more time | GR28549 | GR37815 |
| Danzel - Pump it up | GR28477 | GR37180 |
| Danzel - You are all of that - dance | GR28738 | GR37547 |
| Dj Szatmári-Jucus - Égess el | GR28708 | GR37218 |
| Dj Tiesto - Traffic | GR28540 | GR37041 |
| Groove Coverage - Runaway | GR28684 | GR37468 |
| Jan Wayne - Here I'm send me an ... | GR28466 | GR37746 |
| Moby - Lift me up | GR28748 | GR37566 |
| Naksi-Brunner - Szivárvány | GR28681 | GR37367 |
| Scooter - Shake that | GR28682 | GR37288 |

Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: GR28007 AL. *AKCIÓS mono csengés GRCSENG SG vagy GRCSENG SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

## VALÓDI CSENGÉSEK!

**06-90-629-444** WAP!

| VALÓDI TAVASZI HANGOK | |
|---|---|
| Bonanza Banzai-Live - Valami véget ért | GR16039 |
| Edda - Gyere őrült | GR16986 |
| Groovehouse - Ha újra látom | GR16037 |
| Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály | GR16004 |
| Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time | GR16034 |
| Való Világ | GR16035 |
| O-Zone - Dragostea din tei | GR16001 |
| Salome de Bahia - Taj Mahal | GR16989 |
| Vanguarde - Gimme, gimme | GR16990 |
| Báránybégetés | GR16023 |
| Brekegés | GR16021 |
| Cross motor gyorsul | GR16913 |
| I'm your Dj | GR16984 |
| Játékgép hangkavalkád | GR16028 |
| Kacsahápogás | GR16022 |
| Lány - fuck me | GR16985 |
| Lány-csoportos orgazmus | GR16018 |
| orgazmus 1 | GR16024 |
| orgazmus 2 | GR16025 |
| Porsche | GR16026 |
| Szellentés | GR16019 |
| Wc-öblítés | GR16020 |
| Hungária - Csavard fel a szőnyeget! | GR16003 |
| Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok | GR16012 |
| Irigy Mirigy - Nem élhetek pia nélkül | GR16013 |
| Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek | GR16987 |
| LGT - Ringasd el magad | GR16988 |

## L'AMOUR SMS

## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK WAP!

**06-90-635-545**

## MOBIL FOTÓALBUM - SLIDE SHOW

**06-90-629-444** WAP!

KÜLDD A KÓDOT SMS-BEN A 06-90-629-444-RE! MOBIL FOTÓALBUM CSAK AZ AZT TÁMOGATÓ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐ LE! TOVÁBBI INFO: 06-1-422-3490.

## Képüzenetek 06-90-635-545

### Nem csak NOKIÁRA!

SMS-ben történő letöltésnél írj még egy kódot a számok után! (Nokiánál kód nem kell!) SG (Samsung V200, S100, S300); SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55); ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715) Pl.: GR481030 SIE

Mono csengés, képüzenet 400 Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. Valódi csengőhang, mobil fotóalbum 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Akciós JAVA játék letöltése az azt támogató Nokia és Siemens készülékekre lehetséges. További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 600. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 061/422-3490

Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.